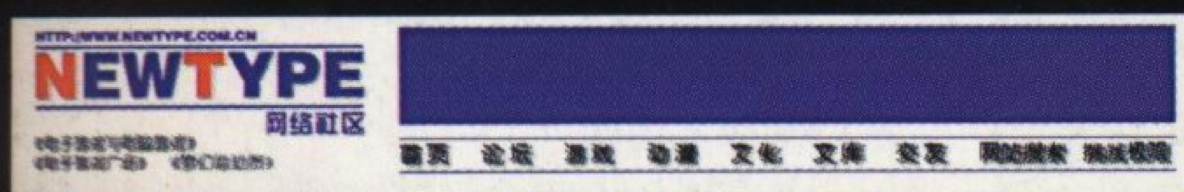
# 电子游戏与电脑游戏



谨以此网站献给喜爱动漫画、电子游戏与电脑游戏的朋友们！



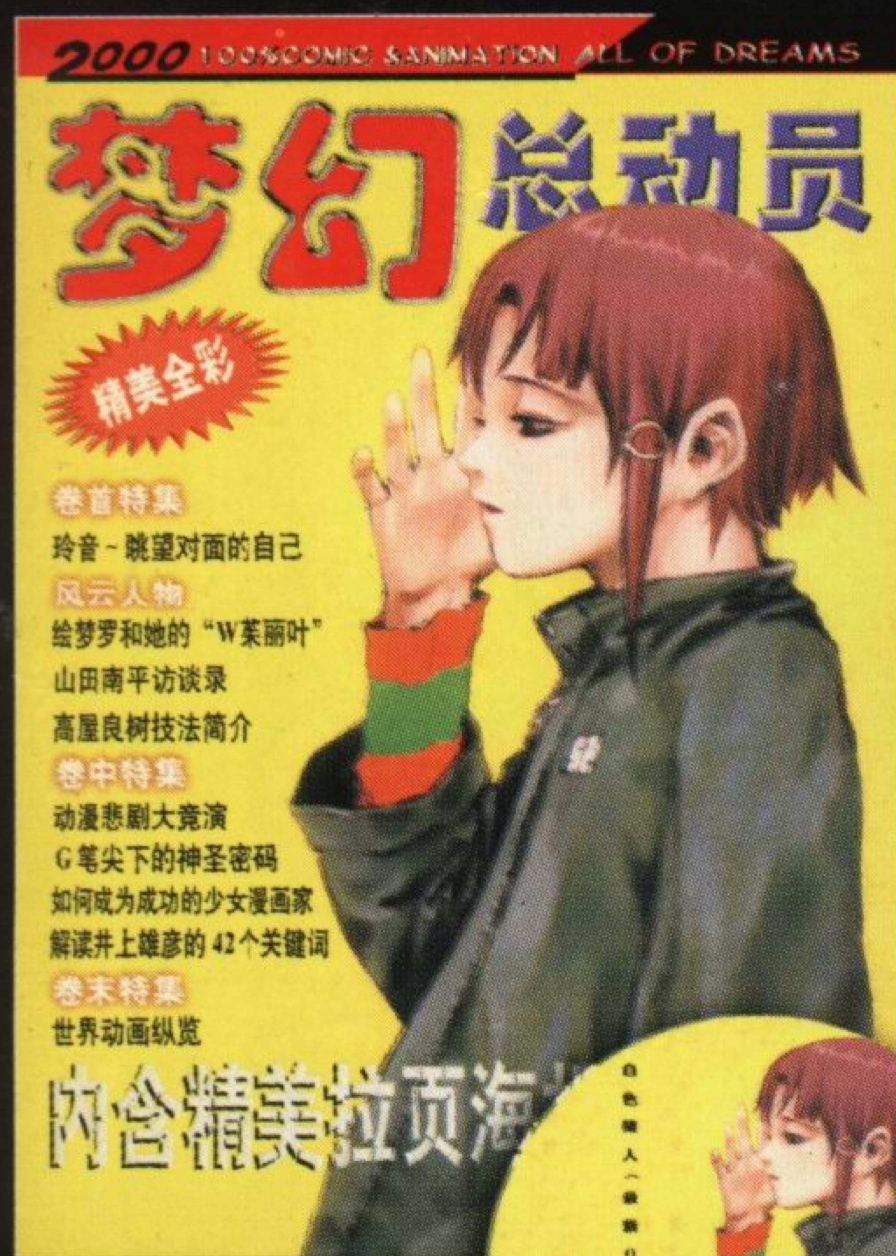

# DREAMS

WWW.NEWTYPE.COM.CN

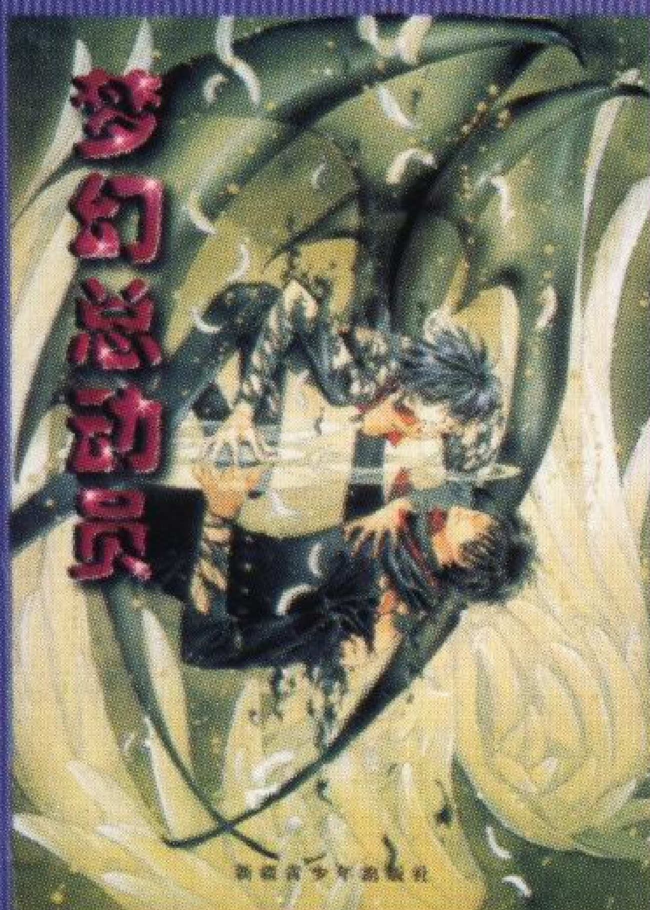





全新动漫资讯志
128页全彩





**《梦幻总动员》**
较为全面介绍了日本动漫业界，全书196页彩页，64页黑白，定价仅为20.00元。



**《梦幻总动员·续》**
书中有多篇精彩的动漫评论文章，共196页彩页，64页黑白，定价仅为20.00元。



**《梦幻总动员·续2》**
风格综合了前两册的优点，全书196页彩页，64页黑白，定价仅为20.00元。



自2000年以来，"梦幻总动员"以系列的形式推出，每月一册。64页彩页，64页黑白，自第3册开始附赠动画VCD及大幅海报。

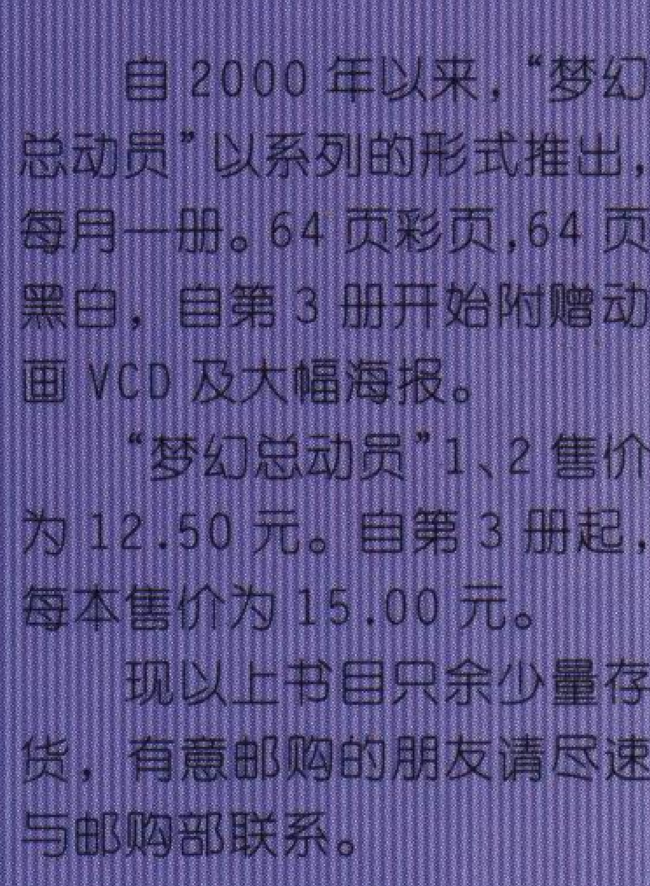
"梦幻总动员"1、2售价为12.50元。自第3册起，每本售价为15.00元。

现以上书目只余少量存货，有意邮购的朋友请尽速与邮购部联系。



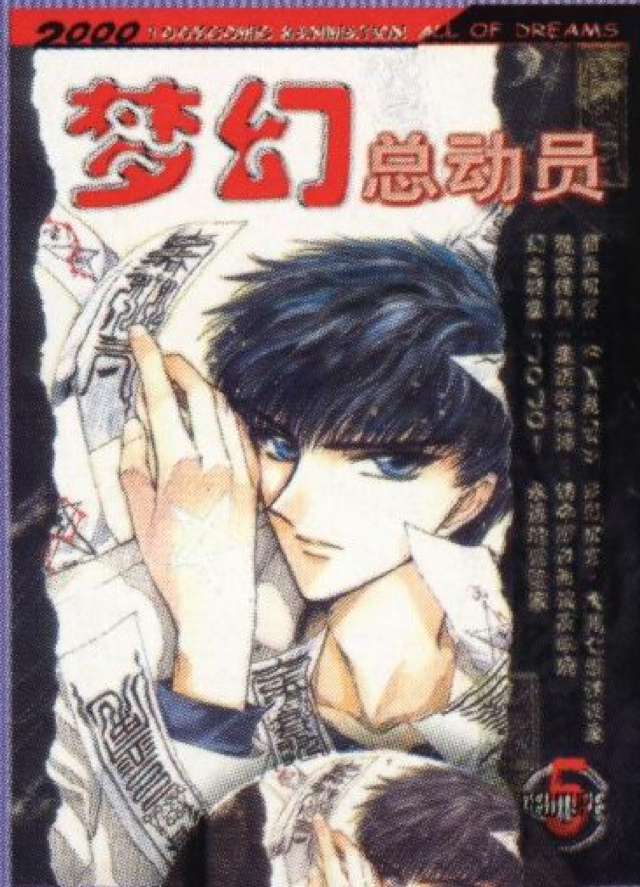














WWW.NEWTYPE.COM.CN

## 欢迎邮购！

邮购地址：北京清河邮局062信箱
邮编：100085

不知道从什么时候起……

科学时代 2000.8 期
(总第 58 期)下半月版




主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
顾问 常志海 吴天任
罗治英 尹双增
黄宗道 林英
邢定桓 林维纲
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 肖滏龙 周鸣
冠文
策划总监 孔良
执行主编 冠文
执行副主编 周鸣
本期责编 陈宇
美术编辑 薛霜
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 重庆市邮政局(所)
订阅零售 全国各地邮局
邮发代号 78-117
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
出版日期 2000 年 8 月 1 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂印刷
广告许可证 琼工商广字 04 号
读者热线 010-62924382
广告发行部 0351-7066387
定价 7.90 元



# 科学时代(半月刊)
# 电子游戏与电脑游戏

NEWTYPE 网络社区新闻每日更新

# EXPRESS

http://www.newtype.com.cn

## HARDWARE WONDER GATE 发售

7月14日 WONDER SWAN 专用的通信周边器材WONDER GATE 由 NTT 公司正式开始发卖，本产品包括 WONDER GATE 本体、手机接续附加器、网络连接器，整套共10200日圆!将这一套与 WONDER SWAN 装备,再与 NTT 公司的手机接续,通过 NTT 可与运营的互联网供应商接续,这样就可以享受到收发电子邮件、浏览网页、游戏配信等服务了。

另外，在会场的发表台上还发表了一些与 WONDER GATE 的通讯机能相对应的游戏和一些技术资料。通过这款周边的发售,使得 WONDER SWAN 的世界变得更加宽广。同时也开启了手掌机新世纪的到来。






### WONDER GATE 的基本说明

- 外形尺寸:长 70mm×宽 42mm×高 25mm
- 通讯手段:INTERNET MAIL(TCP/IP)モペラ POP MAIL
- 表示:全角 18 字×10 行
- 文字输入:WONDER SWAN 本体的键操作
- USER MEMORY 约 128 千字节
- 电源:单 4 形碱性电池 1 枚
- 连续工作时间:网上连续工作时间约 3 小时
- 其他机能:迷你游戏的下载

## EVENT SEGA、SCE、任天堂济聚一堂 第12届次世代 WORLD HOBBY FAIR 开幕



前不久,新玩具、新游戏的盛典,"第12届次世代 WORLD HOBBY FAIR"开幕了,在这次展览会上展出了众多的新游戏软件和 HOBBY,在这里将重要厂家的最新动态介绍给大家。

任天堂预定发售 64 位软件"玛利奥网球",除展出这款软件外,会场还特别设制了网球场,并开设了玛利奥的网球教室,玛利奥也亲临会场,与参观者一起共享网球之乐。

SCE 这方面,预计马上发卖的 PS2 用软件"吃惊小老鼠"也登场了,除可以试玩外,还举办了游戏大会。

然后就是 SEGA 的摊位,除展出了 DC 用新软件之外,还特别准备了 ISAO NET 的 NET WORK 的体验角,可让大家尝试 DC 的 INTERNET 服务。



此外,限定货品即卖会等也同时举行,而且人气极旺!

## ANOTHER & E.T.C NAMCO 召开第 45 届股东大会




NAMCO 的第 45 届定时股东大会不久前在东京都召开，在这次大会上对各位股东发表了 NAMCO 从 99 年 4 月到 2000 年 3 月末的业绩和明年的目标，通常股东大会是在工作日召开的，但因考虑到 NAMCO 的个人股的增加，因此改在星期六召开，至今已经持续三年了。

大众城介绍了 2000 年度的业绩和来年度的展望之后，中村雅哉社长作了如下注释:"2001 年度是 21 世纪的开端，我们要构筑一个崭新的娱乐环境。"

然后，又利用通信线路，发表了软件贩卖情况，受到与会者极大的关注。

在分会场，还召开了极具亲和力的股东恳谈会，游戏体验角里，还准备了刚刚上市的"MR. ドリラー"和"卡车狂走曲"等，人气极旺。之后，有名游戏中的人气角色也陆续登场，召开了摄影会，并和孩子们玩成一团。



规模大，开放性强，是这次股东大会的主题，我们期待着这样的股东大会明年还会继续。

## EVENT 约一年之久的战争画上休止符 NAMCO与KONAMI表明和解

关于NAMCO和KONAMI两社的争执事件，于7月3日双方达成协议，在相互尊重已知产权的前提下，发表了解决这一问题的合意书。

NAMCO与KONAMI争执事件的开端，是由于JALECO的"VJ"已申请了禁止贩卖，而在NAMCO运营的娱乐设施中却设置了此游戏。于是KONAMI就向东京地方法院提出诉讼。再加上NAMCO又侵害了其"疯狂吉它"的特许权。于是，KONAMI告NAMCO违反禁止贩卖、制造的法律。

而对于此，NAMCO发觉，KONAMI的PS用软件"实况职业棒球99开幕版"的安装界面是NAMCO在98年1月特许登录的，为此，他也提出诉讼，告KONAMI侵害了"职棒99"的禁止贩卖、制造权。此外双方又提出了各种各样的侵害特许权的理由，在法院及专利厅展开争执，时间长达1年之久。

但是，经过长时间的争执，招致了市场的混乱，对业界整体发展带来了极恶的影响。于是，两社终于坐下来对话。结果，两社决定协商解决争端问题。

两社告之大家"我们希望以这次的协议为鉴，能使今后各种各样的知识产权问题都能友好、合理的解决。"总而言之，能和平解决此事，让大家都松了一口气。

▼▼▼NAMCO与KONAMI为版权争执的问题▼▼▼

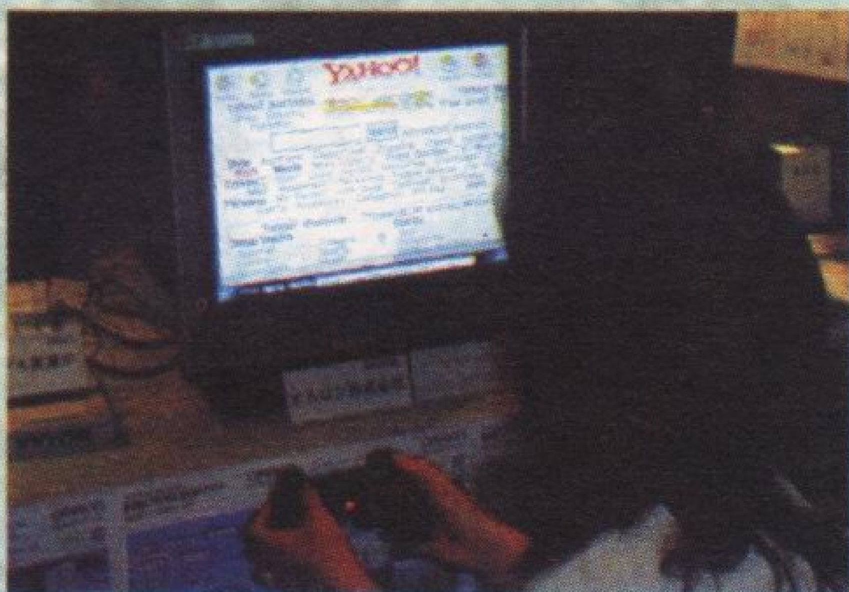
| 时间 | 发生事件 |
|---|---|
| 99年7月 | 由于NAMCO在其运营的娱乐设施中设置了JALECO的"VJ"，KONAMI向东京地方法院提出了侵犯专利权的申请。 |
| 99年7月 | NAMCO以KONAMI取得的"ビートマニア"等的专利无效为由，向专利厅提出申请。 |
| 99年8月 | KONAMI以NAMCO的"吉它JAM"侵害了其"疯狂吉它"的专利，而向东京地方法院申请禁止NAMCO的制造贩卖权。 |
| 99年10月 | NAMCO以KONAMI的"职棒99开幕版"中的小游戏侵犯其专利，而向东京地方法院提出禁止制造、贩卖的申请。 |





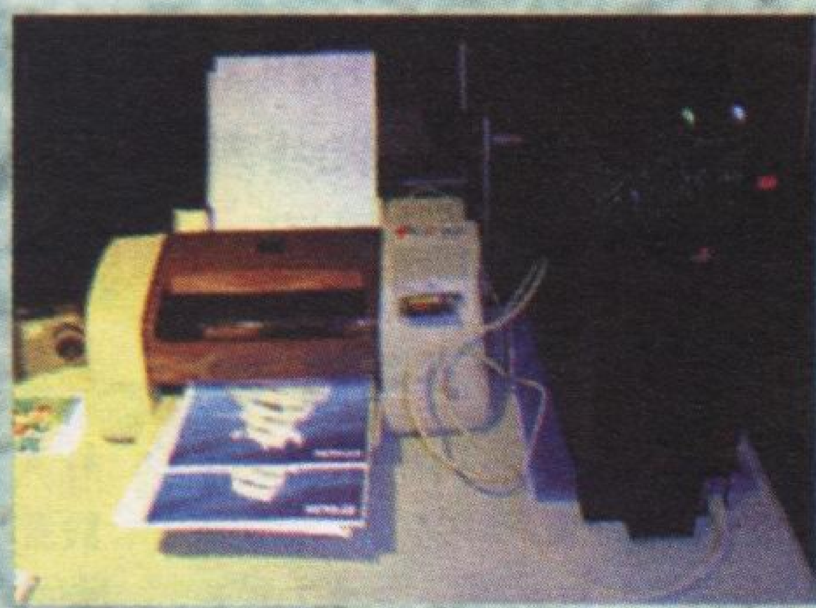


## EVENT 开发PS2软件的器材展示会开幕



不久前，SCE在东京以PS2用软件的开发商为对象，召开了一个题为"TOOLS AND MIDDLE-WARE EXPO 2000"的展示会。这次展示会向人们展示了主要的开发用器材，周边机器，还有冬季以后要发售的游戏将采用的各种各样的新技术。

其中最引人注目的要属欧姆龙的PS2用接续NET WORK时必要的用于MODEM存储而制作的通讯软件，会场上进行了实际操作，将MODEM与PS2相连，使用此通讯软件，上网浏览网页。此外，还有EPSON的打印机和只有两个音箱，却可再现立体声的SONY音响技术等一些最先进的开发器材和周边机器。



这些开发器材，早在去年秋季时，厂商就已经开始发卖。但用于PS2的软件开发器材却预定在今年冬季以后。能用这些器材作出什么样的软件呢?请大家拭目以待。

## ANOTHER & E.T.C THOMSON成为X-BOX硬件开发商

想要开发出一台十全十美的主机光凭一个公司自己去努力是完全不可能的，这个道理恐怕许多人都明白。的确，到目前为止几乎没有哪一款主机是一个公司独自开发出来的，因此，在开发一款主机之前找到合适的硬件开发商是很重要的一件事。

近日，微软表示将选择THOMSON Multimedia作为该公司神秘主机"X-BOX"的光碟机和硬件结构制造厂商，而THOMSON将会在"X-BOX"成为超级主机的道路上扮演一个重要的角色。THOMSON拥有良好的DVD光碟制作及影音压缩技术，由于"X-BOX"上使用的将是功能强大的DVD媒体，微软可以向玩家充分显示"X-BOX"惊人的实力。而这对于THOMSON来说也是个好机会，相信经过这次合作他们可以学到更多的新经验，从而研究出更高深的技术。

拥有实力如此雄厚的硬件开发商做后盾，看来微软的"X-BOX"前途一片光明呀!

## TOPICS KONAMI又签订独家使用权!

难道说KONAMI想垄断体育游戏的制作权吗?继签下了日本职业棒球联盟、日本男子高尔夫、日本大相扑联盟等运动类型的独家游戏权之后，KONAMI又准备再与一个联盟签下合同，这次好象是自行车比赛。

KONAMI于7月19日宣布与法国La Societe du Tour de France自行车联盟签订合约，取得自行车比赛"our de France"的游戏制作使用权，游戏对应平台为SONY、微软、任天堂的游戏主机。游戏将在今年夏天开始制作，预计全球同步发售。

如果按照这样的速度发展下去，相信用不了多长时间KONAMI就会将体育游戏这块领域完全垄断，其他厂商可要注意喽!

## SOFTWARE 《最终幻想11》是完全的网络RPG?

在众多游戏厂商都在努力进军网络行业的今天，著名游戏厂商SQUARE自然也不甘落后。在任天堂、SEGA相继决定推出网络服务项目后，SQUARE也决定推出该公司的网络服务项目，取名为"PlayOnline"。该计划一经公布，立刻招来许多玩家的关注。而最近，SQUARE准备为"PlayOnline"制定一个物美价廉的收费标准，以便让玩家尽情的享受网络的乐趣。

从目前已知消息来看，SQUARE有可能会采用月费制，玩家每月只需交纳1000日元即可享受使用"PlayOnline"的权限，不过"PlayOnline"对应的机种只有PS2和PC，除此以外SQUARE还将提供各种网络小游戏、音乐、卡通漫画、体育等服务。还有值得一提的是我们曾提到过将在2001年发售的PS2游戏《最终幻想10(Final Fantasy X)》将通过网络提供完整的攻略咨询，如果说这只是一个尝试的话，那么《最终幻想11》就是实干了。因为SQUARE表示PS2以及PC版本的《最终幻想11》将是完全的网络RPG。SQUARE预计"PlayOnline"能招揽200万名会员。这套网络服务除了在日本之外，还将延伸到北美及其他地区。至于会不会在我国实行还不知道。

## SOFTWARE 微软分配X-BOX游戏开发工具?

微软的神秘主机"X-BOX"将于明年的秋季发售，而最近有消息指出，微软公司目前已经开始分发"X-BOX"的游戏开发工具给各游戏开发商了，由于一般软件的开发时间为15个月到18个月左右，由此推算，现在发放游戏开发工具正好可以赶上明年"X-BOX"发售，看来时间方面是合理的。虽然必须等到微软的官方认可才可以确定，但是从各种角度分析来看，此消息的可信度相当高。而相信用不了多久微软就会对此事进行评论。

## EVENT NAMCO的CG映像获国际大奖!!



每年都要在奥地利举行一个国际公义募集展"ARS ELECTRONICA 2000"，而NAMCO的CG映像"ZEN"获得了"AWARD OF DISTINCTION(优秀)奖"。

所谓ARS ELECTRON就是从世界各地收集音乐和CG映像等作品，再从中选出最优秀的作品的展示会。

这次NAMCO获得优秀奖的作品"ZEN"是NAMCO的大场康雄制作的，是一部描写人类心理的CG作品。

自从在世界最大的美国CG学会"SIGGRAPH"获奖之后，NAMCO就陆续获得一些国际级大奖，这是否已说明日本CG技术在世界上已越来越得到关注了呢?

## SOFTWARE PS2用服饰模拟软件开发



东洋纺与SCE缔约，着手开发PS2用的可真实再现服饰动态的服饰模拟软件"DRESSING SHIM"。

这一软件本来是东样纺开发的一款PC软件，只要将人类的体形，服装的尺寸等资料输入机子中，实际穿着的效果图就呈现出来了。这一软件原先是卖给成衣厂商作虚拟服装展示秀所用。这回将其开发成PS2用的软件。

"使用PS2，表现出更微妙的服装动态，是这回开发的目的。"(东洋纺广报)

此软件仍不作一般贩卖用，它的对象仍是成衣厂商，但同时也可能在游戏用的PC图像中应用。而且，游戏人物的服装好像会更加漂亮时髦。

## ANOTHER & E.T.C SCE建立新工厂加快PS2生产

自从3月4日PS2在日本本土正式发售至今，该主机的销售势头一直保持旺盛的状态，这对于SONY来说当然是个好消息。但是随之而来的是由于销售量大，经常出现PS2主机缺货的现象。许多玩家有钱却买不到机器，所以意见很大。

为了加快PS2的生产效率，S.C.E决定投资1250亿日元在日本的长崎县谏早市建立一个专门生产PS2绘图处理器"Graphics Synthesizer"的半导体工厂。该工厂占地面积达20000平方米，可月产6000枚0.18、0.15微米的晶圆母片，从而大大加快PS2的生产速度。

由于销售量过大致使SONY不得不建立新工厂，相信再累SONY也会高兴的，而那些主机供大于求的厂商一定很眼红吧!

## SOFTWARE 《Diablo II》将移植到PS2上?

说到目前最流行的PC游戏，恐怕就是由Blizzard Entertainment公司制作的，前些时候发售的《暗黑破坏神2(Diablo II)》了。这款让玩家等了数年的游戏才发售不到一个月就已经达到了100万套的销售量，可见该游戏的人气度之高。

最近，有消息指出该游戏的制作小组目前正准备将这款游戏移植到家用机上。其实这并不出玩家的意料之外，因为该小组当初曾把该游戏的前作移植到PS上。加上如今该作的销售势头强劲，从各种角度上看都应该移植到家用机上，这样一定会给该公司带来更多的利润。

至于最后究竟会移植给哪个机种，有消息指出可能是SONY的PS2和微软的X-BOX，至于家用机版会不会加入新的要素，现在还不能确定。

# 新作发售表 NEW SOFT SCHEDULE

## PLAYSTATION

### 7月19日至8月17日游戏发售表

| 日期 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 19日 | TOMB RAIDER IV:THE LAST REVELATION | CAPCOM | ACT |
| | GUIAR FEAKS(KONAMI THE BEST) | KONAMI | SLG |
| | PACHISLOT ARUZE 王国 3 | ARUZE | SLG |
| | SUPERLITE1500SERIES THE TETRIS | SUCCESS | PUZ |
| | SUPERLITE 1500 SERIES DESSEMO KIDSZ! | SUCCESS | ETC |
| | SUPERLITE1500SERIES MEMORIES OFF | SUCCESS | AVG |
| | SUPERLITE1500SERIES LITHOBSER ASS | SUCCESS | AVG |
| | 实况 POWERFUL 职业棒球 2000 开幕版 | KONAMI | SPT |
| | 必杀 PACHISLOT STATION NIW5 鬼太郎 | SUNSOFT | SLG |
| | KOEI THE BEST 太阁立志传Ⅲ | KOEI | RPG |
| | KOEI THE BEST 苍狼与白鹿Ⅳ | KOEI | SLG |
| 20日 | SNK BEST COLLECTION 饿狼传说 WILD AMBITION | SNK | FIG |
| 27日 | BEATMANIA FEATURING DREAMS COME TURE | KONAMI | SLG |
| | BEATMANIA BEST HITS | KONAMI | SLG |
| | PRINCESS MAKER POCKET 大作战(廉价版) | J·WING | SLG |
| | MAJOR WAVE 1500 SERIES ACID | HUMSTAR | ACT |
| | MAJOR WAVE SERIES BATTLE ATHLETE 大运动会 GTO | HUMSTAR | SLG |
| | PANDORA MAX SERIES VOL.4 CATCH 感觉 SENSATION | PANDONA BOX | AVG |
| | BLACKJACK VS 松田纯 | PONY CANYON | TAB |
| | HAPPY SALVAGE | MEDIA WORKS | AVG |
| | 砂之 EMBRACE～EDEN 之里的勒宝 | IDEA FACTORY | RPG |
| | TWILLIGHT SYMPTOM～再会～ | SPIKE | AVG |
| | MAJOR WAVE1500SERIES 魔法少女 PRETTY SAMMY | HUMSTAR | AVG |
| | SIMPLE1500 实用 SERIES VOL.01 转车指南 2000 年版 | D3 PUBLISHER | ETC |
| | SIMPLE1500 实用 SERIES VOL.02 家庭风水 | D3 PUBLISHER | ETC |
| | SIMPLE1500 实用 SERIES VOL.03 性名判断 | D3 PUBLISHER | ETC |
| | SIMPLE1500 实用 SERIES VOL.04 料理 定番料理菜单 | D3 PUBLISHER | ETC |
| | MARU 安 SERIES5 RECIPRO RACE5000 | XINGENTERTAINMENT | RAC |
| | THE ·音乐指挥家 | GLOBAL A ENTERTINMNET | ETC |
| | THE·音乐指挥家(连控制器版) | GLOBAL A ENTERTINMNET | ETC |
| | HYPER VOLUME2800 HYPER PACHINKO | KONAMI | SLG |
| | POP'N MUSIC ANIMA TION MELODY(暂称) | KONAMI | ETC |
| | BAROQUE SYMPTOM | SPIKE | ETC |
| | BEST 版 大战略 MASTER COMBAT | ESCOT | SLG |
| 中旬 | 在哪里也有苍鼠 2 | VEC | ETC |
| 下旬 | PACHISCOT 帝王 W | MEDIA ENTERTAINMENT | SLG |
| | DIGIMON WORLD2 | BANDAI | RPG |
| 7月 | MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING | HUMSTAR | SLG |
| | 手机·EDIT | INCREMENTP | ETC |
| | CITY BRAVO～BUSINESS 篇 | ASTRON | SLG |
| | SUPER BASS FISHING 普及版 | MEDIA RING | SPT |
| | WINNINGLURE | HORI | SPT |
| | 多伦光哥布 (BEST FOR FAMILY 版) | CAPCOM | PUZ |
| 8月3日 | 游戏中学习 SERIES 英文生字 750 | NAGASE | ETC |
| | STREET BOARDERS2 | MICRO CABIN | SPT |
| | 人鱼之烙印 | NEC IMTERCHANNEL | AVG |
| | KENKI－发! CRANE MASTER 激斗 | FAB COMMUNICTION | ETC |
| | KENKI－发! SHOVEL MASTER 激斗 | FAB COMMUNICATION | ETC |
| | EXCITING PRO WRESTLING | YUKES | SPT |
| | BEST PRICE JUGGERNAUT～战栗之扉～ | TONKIN HOUSE | AVG |
| | BEST PRICE 黄昏之 ODE | TONKI HOUSE | RPG |
| | ARTDINK BEST CHOICE AQUANAUT 之休日 2 | ARTDINK | ETC |
| | 掘这里 | SONY COMPUTER ENT ERTAINMENT | 不详 |
| 10日 | MAGICAL DICE KIDS | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | TAB |
| | 手机铃声 GOLD | BING | ETC |
| | 土坪小姐 | UNIVERSE 开发 | TAB |
| | 由零开始的将棋 将棋幼稚园 AYUMI 组 R | AFFCT | TAB |
| 17日 | SUPERLITE1500 SERIES CYBER 大战略出击!遥控队 | SUCCESS | PUZ |
| | SUPERLITE1500 SERIES FISHING 俱乐部 1～防波堤钓～ | SUCCESS | SPT |
| | SUPERLITE1500 SERIES FISHING 俱乐部 2～港口钓～ | SUCCESS | SPT |
| | SUPERLITE1500 SERIES FISHING 俱乐部 3～投下钓～ | SUCCESS | SPT |

## PLAYSTATION 2

### 6月29日至8月10日游戏发售表

| 日期 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 6月29日 | TVDJ | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | ETC |
| | SCANDAL | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | AVG |
| 7月6日 | 实况 POWERFUL 职业棒球 7 | KONAMI | SPT |
| 19日 | 实况 WORLD SOCCER2000 | KONAMI | SPT |
| 27日 | AMERICAN ARCADE | ASTROLL | TAB |
| | ARMORED CORE2 | FROM SOFTWARE | ACT |
| 下旬 | DREAM AUDITION | JALECO | ETC |
| | DREAM AUDITION(初回限定版) | JALECO | ETC |
| 7月 | 光荣给你往甲子园的道路 | ARTDINK | SPT |
| | EX 桌球 | TAKARA | TAB |
| | AQUAQUA | IMAGINGEER | PUZ |
| | 吓一跳滑鼠 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | ETC |
| 8月3日 | 真·三国无双 | KOEL | ACT |
| 10日 | SURFROID 传说之 SURFER | ASCII | SPT |
| | REISTLIED EPHEMERAL FANTASIA | KONAMI | RPG |

## DREAMCAST

### 7月5日至8月3日游戏发售表

| 日期 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 7月5日 | NEPPAONI Ⅱ@ VPACHI | DAIKOKU 电脑 | SLG |
| 13日 | REVOLT | ACCLAIMJAPAN | RAC |
| 19日 | TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION | CAPCOM | ACT |
| 27日 | RUNE JADE | HUDSON | RPG |
| | SENTIMENTAL GRAFFITI2 | NEC INTERCHANNEL | AVG |
| | NET DE PARA | TAKUYO | TAB |
| | 育成打比赛的马匹吧! | SEGA | SLG |
| | 特极冒险活剧 SUPER HERO 烈传 | BANPRESTO | ARPG |
| | 古拉云之鸟龙 KAPITEL6"战栗"(通讯贩卖) | SEGA | ETC |
| 7月 | VIRTUA ATHLETE 2K | SEGA | SPT |
| 8月3日 | GRANDIA Ⅱ | GAME ARTS | RPG |
| | GRANDIA Ⅱ初回限定版 | GAME ARTS | RPG |
| | F355CHALLENGE | SEGA | RAC |
| | 打高尔夫吧! APPEND COURSES ADVENTURE 编 | SOFTMAX | ETC |

## GAMEBOY

### 6月27日至8月4日游戏发售表

| 日期 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 27日 | 筋肉番付 GB2～挑战! MUSCLE CHAMPION | KONAMI | SLG |
| 28日 | 樱大战 GB 檄·花组入队! | MEDIA FACTORY | AVG |
| | 樱大战 GB 檄·花组入队! 艾莲丝 PACK(LAWSON 发卖限定) | MEDIA FACTORY | AVG |
| | 樱大战 GB 檄·花组入队! 完奈 PACK(LAWSON 发卖限定) | MEDIA FACTORY | AVG |
| | 樱大战 GB 檄·花组入队! 红兰 PACK(LAWSON 发卖限定) | MEDIA FACTORY | AVG |
| | 樱大战 GB 檄·花组入队! 樱 PACK(LAWSON 发卖限定) | MEDIA FACTORY | AVG |
| | 樱大战 GB 檄·花组入队! 堇 PACK(LAWSON 发卖限定) | MEDIA FACTORY | AVG |
| | 樱大战 GB 檄·花组入队! 玛莉亚 PACK(LAWSON 发卖限定) | MEDIA FACTORY | AVG |
| | 樱大战 GB 檄·花组入队! GAMEBOY COLOR PACK | MEDIA FACTORY | AVG |
| | 樱大战 GB 檄·花组入队! PREMIUM PACK | MEDIA FACTORY | AVG |
| | 樱大战 GB 檄·花组入队! POCKET SAKURA PACK | MEDIA FACTORY | AVG |
| | KO～THE PRO BOXING～ | ALTRON | SPT |
| 中旬 | DEAR DANIEL 之 SWEET ADVENTURE～寻找 KITTY～ | IMAGINEER | ACT |
| | HELLO KITTY 之 SWEET ADVENTURE～想见 DANIEL～ | IMAGINEER | ACT |
| 7月 | POCKET LOVE HINA | MAVELOUS ENTERTAINMENT | ACT |
| | DUNGEON SAVIOR | J WING | TAB |
| | MEDAROT3KABUTO VERSION | IMAGINGEER | SLG |
| | MEDAROT3KUWAGATA VERSION | IMAGINGEER | SLG |
| 8月3日 | DANCE DANCE REVOLUTIONGB | KONAMI | SLG |
| 4日 | MAGICAL CHASE GB～见习魔法师往贤者之谷去～ | MICRO CABIN | STG |
| | SOUL GETTER 放课后冒险 RPG | MICRO CABIN | RPG |
| | ZOKUZOKU HEROS | MEDIA FACTORY | RPG |
| 11日 | 金鱼物语 | CULTURE BR IAN | AVG |
| | 海底传说!! TREASURE WORLD | DAZ | AVG |

# DINO CRISIS 2

# 恐龙危机




## 本次与前作相比有着极为不同的特点!

| PS AVG | 恐龙危机 2 DINO CRISIS 2 | 9/13 发售预定 | CAPCOM |
|---|---|---|---|
| | | | 5800 日元 |
| | | 对应震动手柄 | |

这是来自 capcom 公司的超人气作品“恐龙危机 2”(DINO CRISIS 2)。从前作的独特设定到现在公布的情报来看,游戏性发生了很大的变化。这在 3D－AVG 迷中已成为了一个大话题,大家都很关心这次作品的开发情况。这次,让我们从背景故事到新式武器和系统设置,给您来个超大介绍。LET'GO……




了解前作的朋友都知道,前作在谜之研究所中 REGINA 和同为情报局精锐特工同事与庞大的史前动物——恐龙作殊死的对决,那部作品中弹药的数量极为不足,所以作品主题是“被追逐的恐惧”,当时经常是手中只有极少的弹药,但要面对数量众多的恐龙的追捕(现在有些朋友回想起来还心有余悸……),真是让人头疼!

现在 2 代的游戏设定变为军方已知事件的状况,所以前来处理事件的军人都有必要的心理和物质准备。所以在 2 代我们会有新的体验,那就是——“击倒的快感”。从字面上就不难理解,游戏中角色将拥有比一代更丰富的武器和弹药,到时大家可以利用这些设备来尝试着掀倒数量众多的巨大的恐龙们,去体验异常爽快的动作 AVG!!




恐龙危机 2

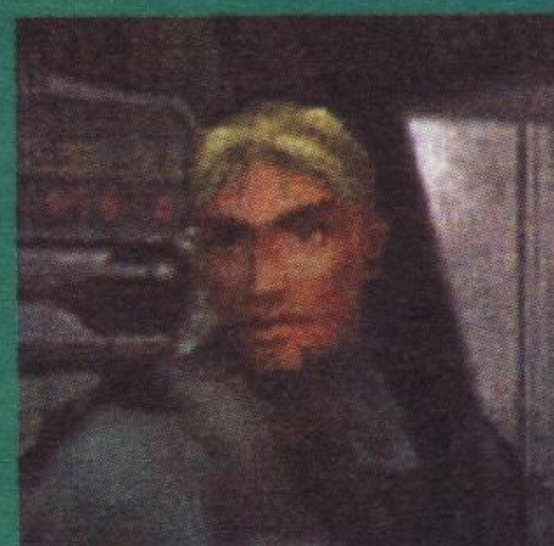
### 再现白垩纪的热带丛林

与前作故事相隔一年后,原事件的元凶,也就是曾发动时空转移的“第三能源”转移到某大国政府军事部的管理之下……但就在这里,意想不到的事件再起,上次被抑制住的第三能源,又再次失去控制,就这样,使研究开发都市“爱德华城”完全消失了,代之的是白垩纪的东西——这片区域被突如其来的热带丛林取代了,政府为了“保护”研究成果,救出人员,并保存高机密度,发动了这次特殊的作战计划。军方使用开发中的“时空转移装置”,将军队送入了已变为白恶纪丛林的爱德华城中。对于要与恐龙作战的装备了新式火器的军人们来说,这将是一场什么样的战斗呢?没有人能想像得出来,但我们的主人公——REGINA 除外……

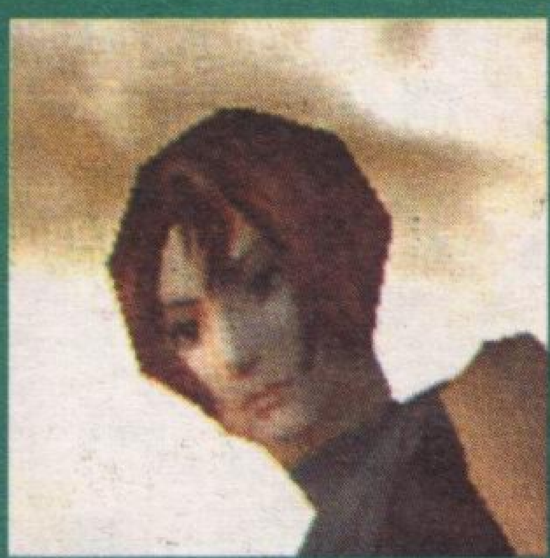
下面我们介绍一下在作品中的主人公,这次可能是受了“生化危机”系列的成功经验影响,所以这次的作品中主人公有两个人。这二人是新面孔的




DYLAN



曾经被安排参加过许多次特殊作战,所以在经验方面无人能比。



REGINA

对于这种职业的确不适于女性，但可能只有她是例外。

DYLAN 和我们熟悉的 REGINA。首先介绍 DYLAN，他是陆军所属的特种部队的主力成员之一，并且是军方情报部门 TRAT 所属的陆军部成员。他有着强健的体魄，及无论处于何种逆境中都坚不可摧的意志，并且善于使用重火器和新式实验武器，另外他还能灵活使用自己有限的体力，对于体力的分配有其他人无法相比的经验与感觉。在军方情报部门 TRAT 中，他们集合了优秀成员的陆军部的任务是搭救要人、挟持要员并参与急密的危险工作，据说他们的部门的部队是国家内的最高水平的。REGINA，我们再熟悉不过，军方情报部门 TRAT 所属的女特工，性格沉着、冷静，是小范围高对抗的潜入作战的行家，本不是这次作战的合适人选，但因为在一年前的“抢夺卡特博士作战”（一代的事件）中取得了骄人的成绩，并拥有对恐龙作战的无人能比的战斗经验，所以这次作为特殊成员与 TRAT 所属的陆军部主力们奔赴战场……而在那里等他们的是怎样的危机呢？

あら　TRATのお兄さんには
ちょうどいいオモチャね

恐龙危机 2

## 目前仍是一团谜的新系统




我们从这次到手的情报来看，玩家要操纵二个主人公与恐龙作战……这一点与“生化危机”系列有一点相像，但具体到什么时间可以切换操作不同的主人公呢？还是可以在游戏中随意替换呢？关于这些目前还没有明确详细的指明，不过，估计是要依据二人不同的个性，依据作战对象不同，来随机切换。这样来看，再加上原来厂商公布的本作中会采用前作的特殊分支系统，到时游戏的乐趣相信比前作还要强很多。另外，从故事方面，让我们预感到还有新系统的存在，不过现在来看还不是很明了，哈哈……我就不在这里瞎猜测了。




“恐龙危机 2”中，两位主人公均可以自由装备武器，除前作中使用的像手枪、霰弹枪（SHOT GUN）这样的主要武器外，还增加了被称为“副武器”的辅助攻击武器，二者可同时装备，这样就可以在一边用副武器牵制住恐龙，另一边用主武器攻击，这种设定的确是目前 3D－AVG 游戏中首创的。

下面现将二位主人公使用的副武器和初登场的一个特殊武器，介绍给大家。



### REHINA 的专用副武器

## LARGE STUNGUN

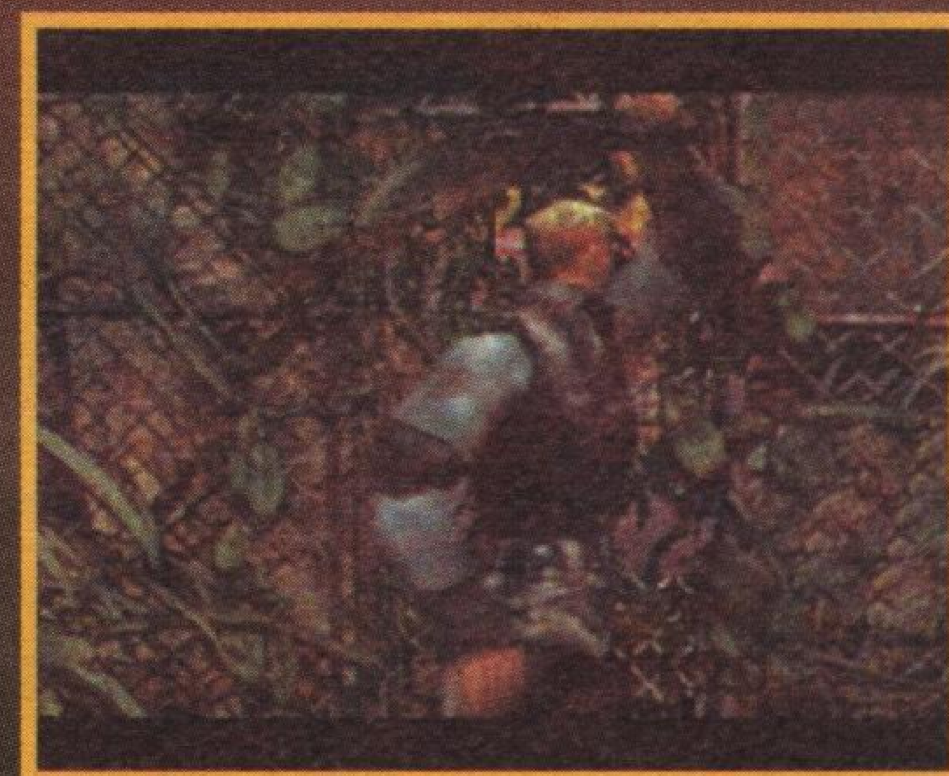


REHINA 的专用副武器 LARGE STUNGUN，高电压的电极，使敌触电（其实就是电棒！）。棍棒型电极棒，可发出青白电光，能使恐龙触电，触电后的恐龙，动作迟缓，对主要武器有很大帮助……（其实大家应把电后的恐龙动作缓慢这一特点作为到时的战略考虑）

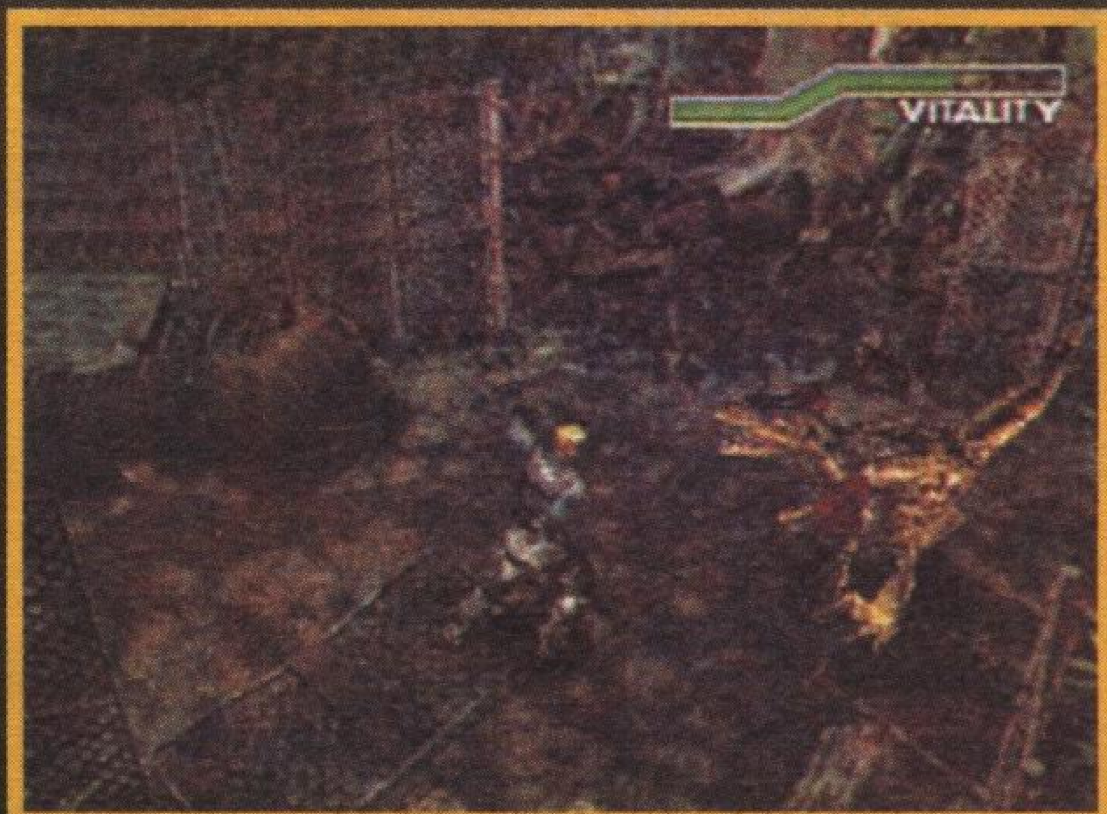


### DYLAN 的专用副武器

## MACHETE



DYLAN 的专用副武器 MACHETE，其实是就是陆军用的大型刀，除了可接近恐龙直接攻击外（妈呀！砍恐龙……服了），还可以在行进中斩断缠绕的植物，（这才是最实用的……）很具有挑战价值。




下面是新型武器登场，它的名字 FLAME RANCHER，它是高威力的火焰放射器，作为超强的主要武器之一，FLAME RANEHER 威力无限，此武器可将敌人





包在火焰之中，对于成群来袭的恐龙们，也可以轻易将其一扫而空，的确是战斗中必不可少的主要武器。

CHECK，前作的武器——前作最强的武器是榴弹枪，装弹数虽只为1~3枚，但依所装弹药种类不同，发挥的效力也不同。啊，对了，弹药的种类，在本作是否依旧是一个重点呢？等待下一次的介绍吧！








在本作中，画面上显示的"VITALITY"是用来表示剩余的体力和状态的，长度表示剩余的体力，处于受伤状态时，此条为黄色，危险状态时，为红色条幅，所以这里的颜色因为状态不同而产生变化。当然在说到体力时，"止血剂"依然是在游戏中很重要的，从厂商公布的情况来看，本作中依然保留了"止血剂"的概念，(若不止血的话，体力会越降越低，直至死亡)，如此来说，"止血剂"在本作，依然有着最重要的地位。




恐龙危机 2

## 本次厂商公布的消息中最振奋的




角色边走边开枪成为可能(什么？真的！我多年的梦想……)我真想仔细看看左下边写真的动态版！虽然图片不是很清楚，但REGINA似乎在边跑边开枪……

没错，真的是这样的，实际上此作已将我等待多年的这个想法实现了。设想一下，在激烈的"人与兽"的对抗中，角色在不停的奔跑，一边射击一边接近敌人，然后再使用近战中用的副武器……或一边撤离不利地形一边射击等等，哈哈……反正这种战法已成为可能了，到时的灵活运用就看自己的悟性和反应了！！





## 等待公开的"恐龙危机 2"之迷

至今为止除了公开的这些画面图片外，还存在着几处"迷"，大家静待厂商的新情报公布吧！在此先将这两个已知的迷介绍给大家。

### COMBO 和 COUNTER

在"DINO2"中，似乎还存在着"COMBO"和"COUNTER"二要素，具体作用还不太清楚，但似乎与"恐龙的击倒方"有关，从"PTS：POINT"的表示画面来看，不会又是一个挣分的游戏吧？



### 水中场景？

身着潜水服进行水中探索……此人究竟是REGINA呢还是DYLAN，一点都看不出来，下图就是水中场景存在的证据，这段要如何作战呢？



## DINO NEWS 最新情报 开发人员访谈！

## 全新的设计概念使得游戏的对抗性得到质的提升！

带着疑问我们仔细察看了本次厂商对于此游戏的最新公开情报，其中有一段日本记者对开发人员的访问，现摘录一部分，这些我想都是大家最为关心的内容吧！

### 新动作解说

边移动边射击的确是本次新加入的动作，不仅前冲，在后退后也可以随时进行射击，这样增加了可攻击的时间，但自然会牺牲一些东西，目前我们预定为——命中率。在移动中攻击自然不能拥有极高的命中率，当移动时角色的攻击方向完全由游戏者通过手柄的微操作完成，在游戏初期可能大家都不适应，但在掌握要领后大家就都是移动战的高手了！

### 力求变化的系统

其实许多的新东西本想安排在PS 2的作品上，但经过讨论把一些不影响开发时间的转移到本作中，希望在这里先让玩家检验一下所谓变化的系统。首先是任何的合成都不会出现，毕竟军人就是军人。其次是武器量将会得到最大幅度的加强，毕竟我们把这部作品定位为爽快感为第一重要的3D-AVG。还有的就是奇特的计分方式，关于这个我不想多提，只是告诉大家与COMBO有关……

# HOSHIGAMI

RUINING BLUE EARTH

# 星神

## 经过一年的长期制作终于卸下面纱，让我们一睹《星神》魅力！

| PS | S·RPG | 星神 HOSHIGAMI | 今秋发售预定 | MAXFIVE |
|---|---|---|---|---|
| | | | | 4800 日元 |
| | | | | 对应震动手柄 |




▲图画美丽，人物表情也会随事件发生而有不同反应。

▼战斗部分画面。这群小小的"豆丁角色"动作可是非常丰富的！！




## STORY



### その1 任不同性格角色驰骋的宏大剧情

作为故事舞台的是以精灵之力支持的浮游大陆"玛迪亚斯"，瓦雷依姆帝国发动了战争。投身于战争的主人公法兹感到在这场战争中有更邪恶的阴谋存在。为了阻止它，法兹与伙伴们加入了战斗！

**星神的物语**

曾以拥有高度文明而荣耀天下的伊克希亚古国灭亡了，在古玛迪亚斯大陆君临天下的是黑暗之王维拉。伊克希亚王国唯一的幸存者撒纳斯得到了拥有精灵力量的6位星神，和最高位的精灵埃尔维拉的协助，向维拉挑战。胜利后的撒纳斯复兴了伊克希亚王国，并封印起所有精灵力量，世界得到和平，随着时间的流逝……




**明朗活泼的主人公**

### 法兹

无论什么事都全力以赴，勇往直前的阳光青年，作为大陆上知名的佣兵与雷马里一同作战。

**角色信息** 有一点不可靠，不过作为故事的中心他也将成长起来。期待他有活跃的表现！

**明朗快活的主人公**

### 艾蕾娜

主角在旅途中遇到的，很有男孩气的少女。她的身世一概不详，充满迷团。

**角色信息** 掌握故事钥匙的谜之少女。等搞清她的目地时，故事的谜题也就解开了(?)。



### 彩图由"TAKAMICHI(高道)"担当



看了主角们的彩图稿，感兴趣的人也多了吧？这都是新进锐气的插画家"TAKAMICHI"的功劳。目前作为插画家活跃在各方面，这些美丽的彩色设计图也是"星神"的魅力之一！！

## 掌握精灵力者即是"星神"！？



## SYSTEM その2

### 用有魅力的世界来支撑的系统

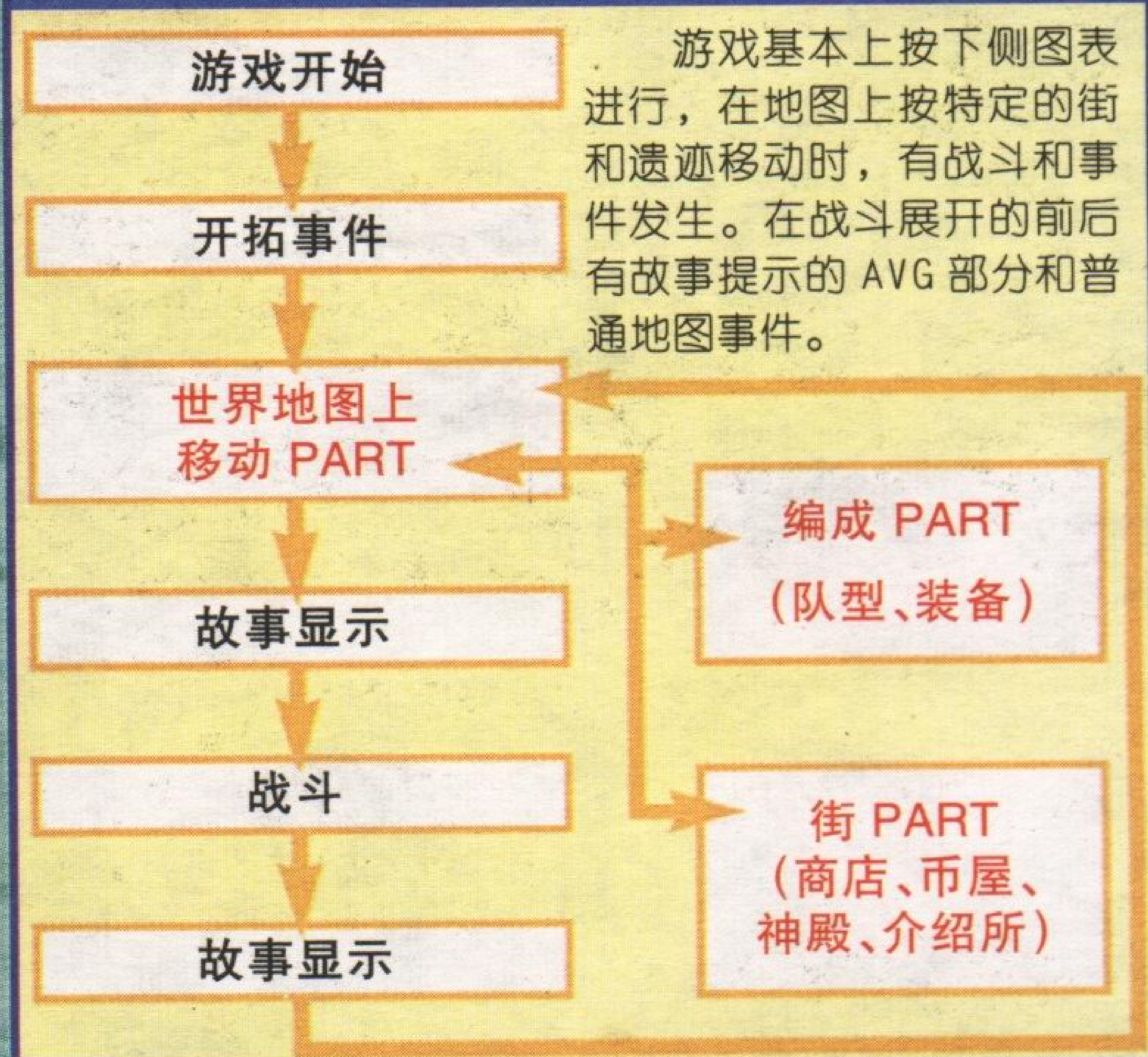
《星神》是策略型的 S·RPG，随着情节发展一边在地图上移动，一边要通过各类事件和战斗，另外在通常的 S·RPG 上还追加了有趣的因素如“精灵信仰系统”和“硬币魔法系统”。




◀世界各地都有战斗，但有些与情节无关。




◀战斗中获胜的目的各不相同，一定要注意。




游戏基本上按下侧图表进行，在地图上按特定的街和遗迹移动时，有战斗和事件发生。在战斗展开的前后有故事提示的 AVG 部分和普通地图事件。

**青梅竹马的野丫头**
**狄音**

任性狂妄，非常无知的大小姐。她是法兹青梅竹马的朋友，对他有单恋之情。

**角色信息** 总是在法兹身边给他制造麻烦，是为了引起他的注意吗？

### ① 世界地图移动 PART

由街区和遗迹组成的网状世界地图上移动，玩家从地图上目前的地区到达下一个地区就是所谓的移动。别外在世界地图上可进行用编成 PART 进行军队的装备变更。

### 掀起战乱的予感，沉没中的苍色大陆！



◀现在的玛迪亚斯被三个国家——奈特维尔德王国、瓦雷依姆王国和朱拉尔德王国分割。

### ② 编成 PART



确认本队的队型、装备武器、防具和附属品等物品的 PART。另外，可进行存储和设定的变更，下次战斗前的准备都在此进行。

### ③ 街 PART

在街市上，进行武器防具和其它物品买卖，工作还包括买卖印刻硬币（参照硬币魔法系统），雇佣佣兵，变更所信仰的精灵以获得特技和去神殿这四项，如果这一部分使用得当，会使游戏进程轻而易举，但实际上确实困难……





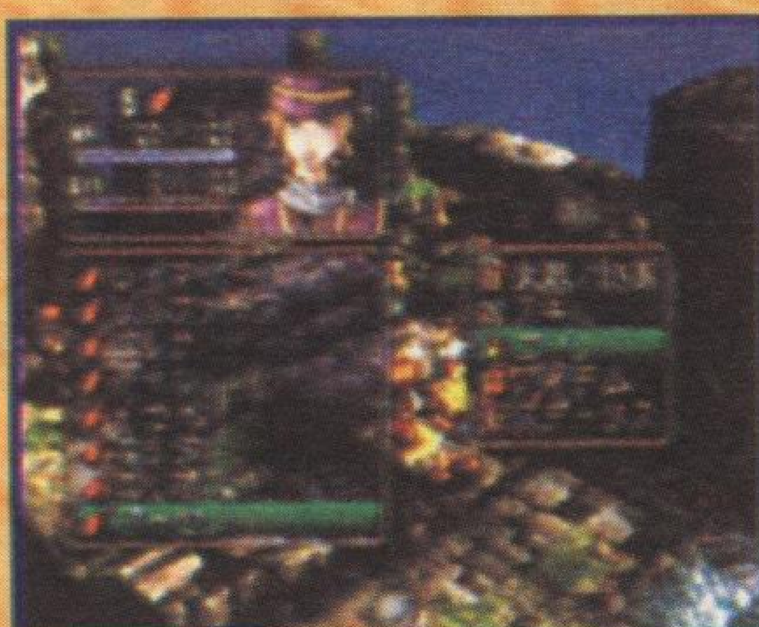

▲在神殿可变更所信仰的精灵，或应信仰等级而修成特技。





### NPC 也将登场？

除主要角色外，在介绍所介绍来的佣兵也有加入队中的可能性，但大多数的佣兵还只是配角，因为含主人公在内队伍中一共只可登录 16 人。



◀佣兵和主要成员一样，可进行育成。

**孤独的枪术达人**
**雷马里**

他是法兹的亲密好友，犹如兄长一样的佣兵，他认为法兹有种自己没有的魅力，一直与法兹并肩行动。

**角色信息** 给人很阴暗的感觉，大概是因为他对人的存在意义感到怀疑的缘故吧。在序盘里就败给埃尔文后行踪不明了……

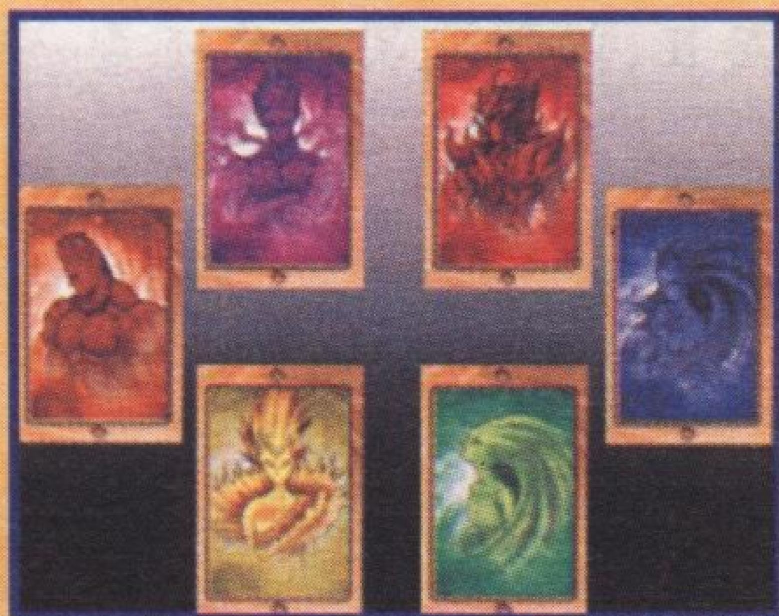




## 精灵信仰系统

### 选择所信仰的精灵吧!

每个角色都可选择所信仰的精灵，在神殿里进行自由变更，精灵分成6个种类，会影响到角色的成长率和得意武器，所以要注意这一点。



◀全部分为6种精灵，它们均有不同的武器、成长率和能力设定。




精灵间有相性，其关系如图所示，信仰不同精灵角色的武器魔法也要相应才行。

### ◆信仰等级的上升和特殊技能的修得

用战斗可增加通常经验值和信仰经验值，当信仰经验值增加到一定程度，所信奉的精灵信仰等级就会上升，修得特技。精灵不同特技也不一样。



### ◆精灵同士之间有相性影响

精灵如左图所示存在相性，这会影响到信仰它们的角色身上。具体体现就是在战斗中，依据对方所信仰的精灵相性，选择相应的武器和魔法这样伤害会出现修正值。



▲现在所信仰的精灵和武器装备属性，与敌人的所信仰的精灵和属性，都会对战斗产生影响。

▼在敌人强大的情况下利用这个关系，可变更使敌人为之棘手的武器再给予其伤害。



**骄傲的帝国骑士**
**埃尔文**

瓦雷依姆帝国骑士的他把雷马里视为自己的天敌，他出身没落家族，为复兴家族而战。

**角色信息** 虽然法兹因雷马里一直对他怀有仇恨，但实际上他是个武德武功兼备的人，很魅力。

## 硬币魔法系统



### 使用硬币的独立魔法系统

在"星神"的世界里魔法被称为CF，靠使用硬币(封住精灵力量的石子)和CP(硬币上的魔力)来发动。使用的硬币要去币屋等地方购入。



▲硬币主要从币屋里购入，每个人最多装备6枚硬币。



◀消费各类CP，可发动不同的魔法。



### ◆硬币的カスタマイズ和精灵的关系

硬币也有等级存在，满足一定条件就会进化。到时就有威力和射程距离都被强化了的カスタマイズ发生，使用CF时所住奉的精灵也将施与影响。



◀如果使用与信仰的精灵同一系统的CF的话，威力就会大大的增加。

**笔字型电子计算机汉**



**爆发系攻击魔法**
サンソノバ精灵得意的爆发魔法，有ボンガ和ボンデス等。



**雷系攻击魔法**
雷之精灵ゴート行驶的攻击魔法，包括ライラ等。



**炎系攻击魔法**
炎之精灵アム使用的攻击魔法，包括グルーラ和グレイス等。



**风系攻击魔法**
精灵カシス的攻击魔法，包括ゼル、ゼファード等。



**大地系攻击魔法**
精灵エマ的攻击魔法，ガイガ和ガイズ等。



**回复系魔法**
HP和状态的回复魔法，包括キュア等。



**冰系攻击魔法**
冰之精灵ゼネス的攻击魔法，有ブリス等。

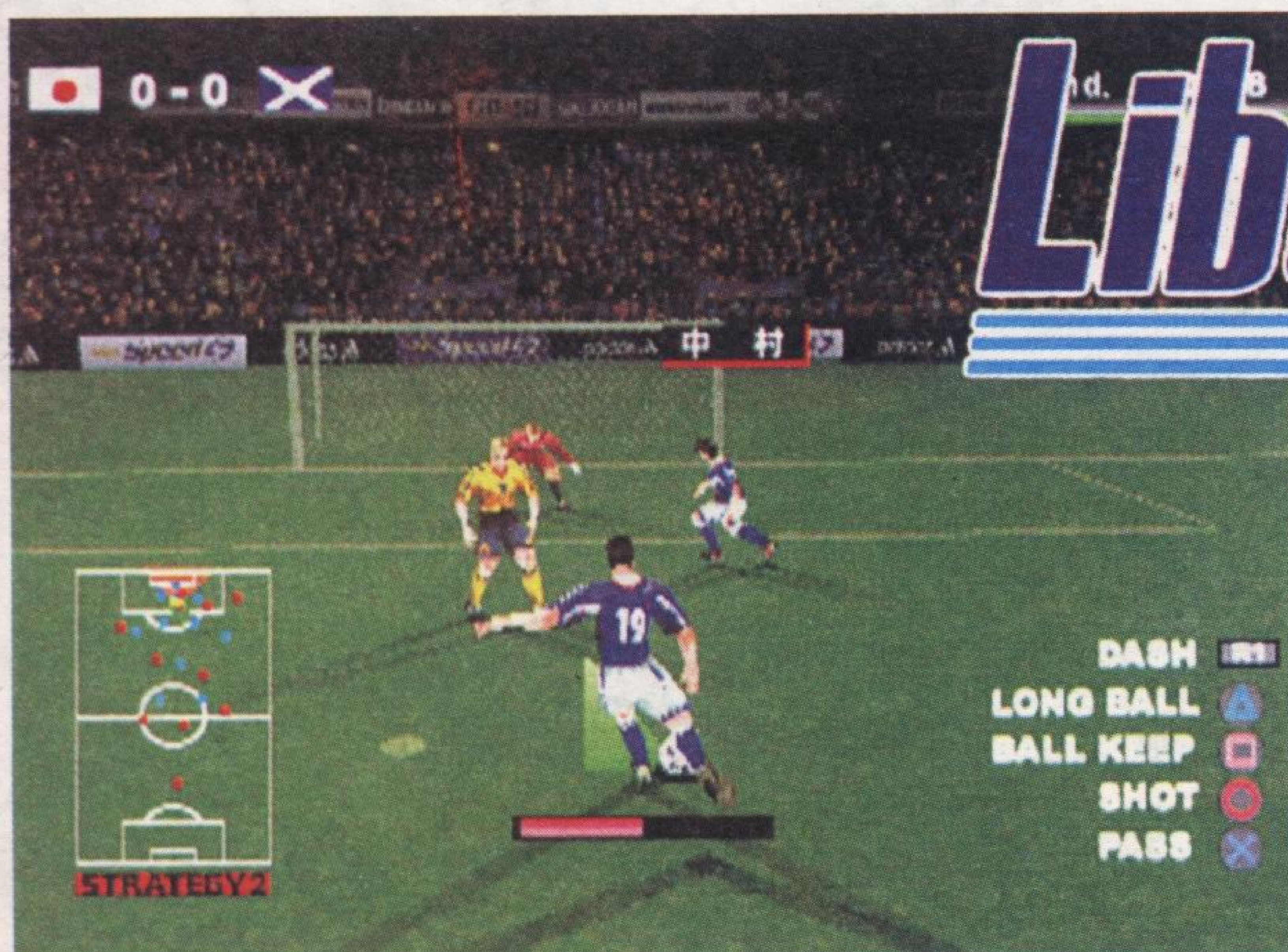


**状态攻击系魔法**
诱发对手状态异常的魔法，包括ポズン、スピカ等。

**阳刚十足的热血汉子**
**罗穆雷斯**

豁达，孔武有力的男子，弱点是酒和女人，他也有纤细的一面——总在为法兹担心。

**角色信息** 他是个率直、爱操心的人，不过紧急时候很值得依靠。



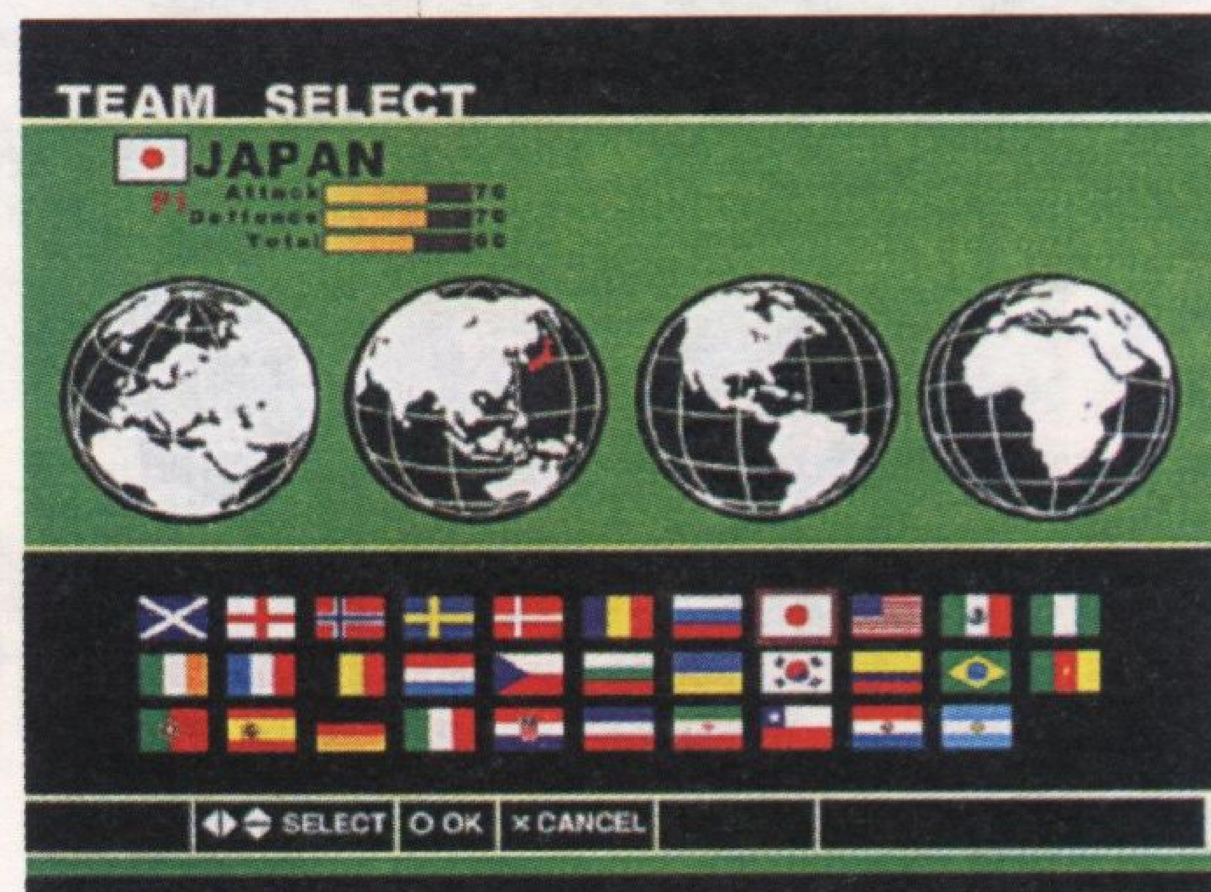

# Liberogrande® 2

## 胜利自由人 2

最近，公开了2002年的世界杯的票价，好位子果然很贵呀，而且，能不能买到票还是一回事呢！但是，如果你真的很想观战的话，就来足球游戏里感受狂热吧。

| 机种:PS | 厂商:NAMCO | 类型:STP |
|---|---|---|
| 发售日:9月发售预定 | | 媒体:CD－ROM |

## 以己之力跃入世界舞台！




日韩世界杯开幕在即，日本代表队又期待在今年的悉尼奥运会中取得好成绩，总之使本已经话题十分丰富的足球又增添了新的色彩。加之这个游戏的再次回归，使得球迷们的热血又沸腾起来！

本作的主人公是作为队中一员参战的，它独特的系统，给足球游戏又带来了新的风暴。本作的基本系统与前作相同，用简单的操作来表示多彩的PLAY，堪称一绝，可见其苦心。另外，其中的日本队是以真实选手来制作的。加之专业解说员的实况解说，使气氛日益高涨！大家来体验一下这款游戏吧！

### “LIBEROGRANDE”是什么游戏呢？



现在存在的大部分足球游戏，是操作11人的选手全员，这是常识。但“LIBEROGRANDE”却不同，有时需要传球，有时要抢对手的球，有时又要传球，找机会射门，操作一名选手，就像操作自己的分身，与实际的足球比赛一样，临场感十足。

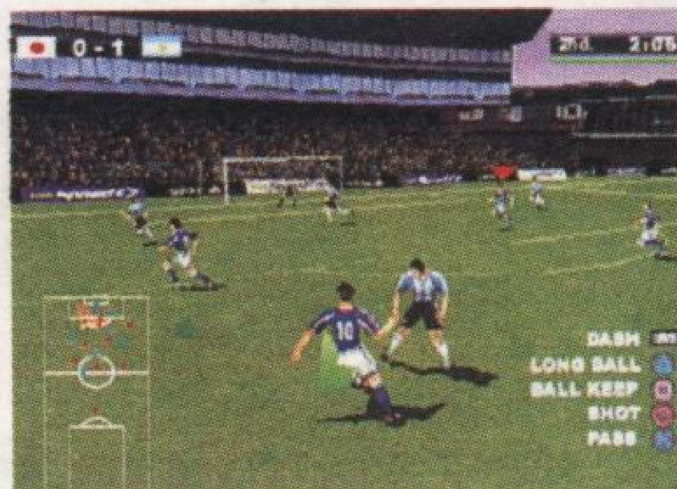
## 将自己的想法反映到现场的快感！

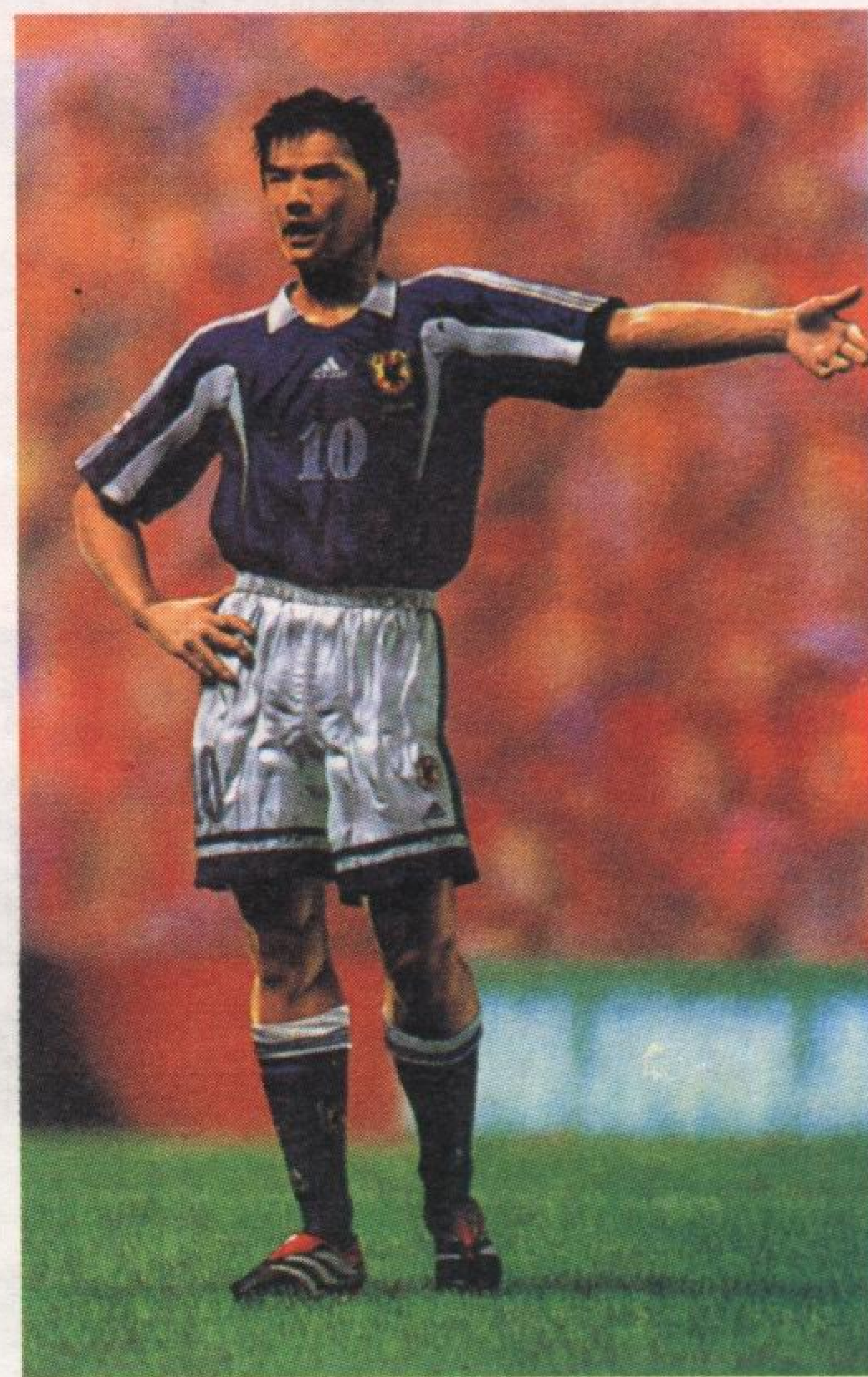
自己为胜利所作的贡献反映在瞬间，这就是团体竞技——足球的最大乐趣，这种现场气氛，再加上各种各样的技术，队员们的共同协作成为必要，此续编中，又增加了很多前作中没有的技巧。其中有可以结合球赛中对手的战术从而使对方造成失误的技巧，有可以利用提前跑位制造进球机会的PASS技巧等等。通过这些新的技巧的追加使得本作更加有魅力。

灵活跑动、制造机会



一对一过人





ロックマンエックス

# ROCKMAN X5

机种:PS
厂商:CAPCOM
类型:ACT
媒体:CD－ROM
发售日:未定

非常人气的动作游戏“洛克人 X”系列最新作登场，它能让我们重温洛克人带来的惊险、刺激及乐趣!

## “洛克人 X”系列的最新作在 PS 上登场了!!!

### 进化的“ROCKMAN X”系列

“ROCKMAN”系列之所以受欢迎，是因为它多彩的动作及惊险的情节。今回在 PS 上登场的是此系列的最新作，除系列规定的动作外，还追加了几个新动作。比起以往的作品，此作追求的是更深的游戏性，我相信这部作品可以给喜欢洛克人的玩家一个很大的惊喜。

时间是 21××年，浮在月球拉格朗日 POINT 上的太空殖民地之一的“亚欧大陆”被人占领了，并向地球的“亚欧大陆”发动空击，地球“亚欧大陆”危在旦夕……

### PLAYER SELECT

“ROCKMAN”的特征之一就是可以由玩家来选择人物进行游戏。洛克人 X 开始的时候，做为初期装备一开始就能使用前作的盔甲。而且在关与关之间，还可以换角色。



### 过关时是关键

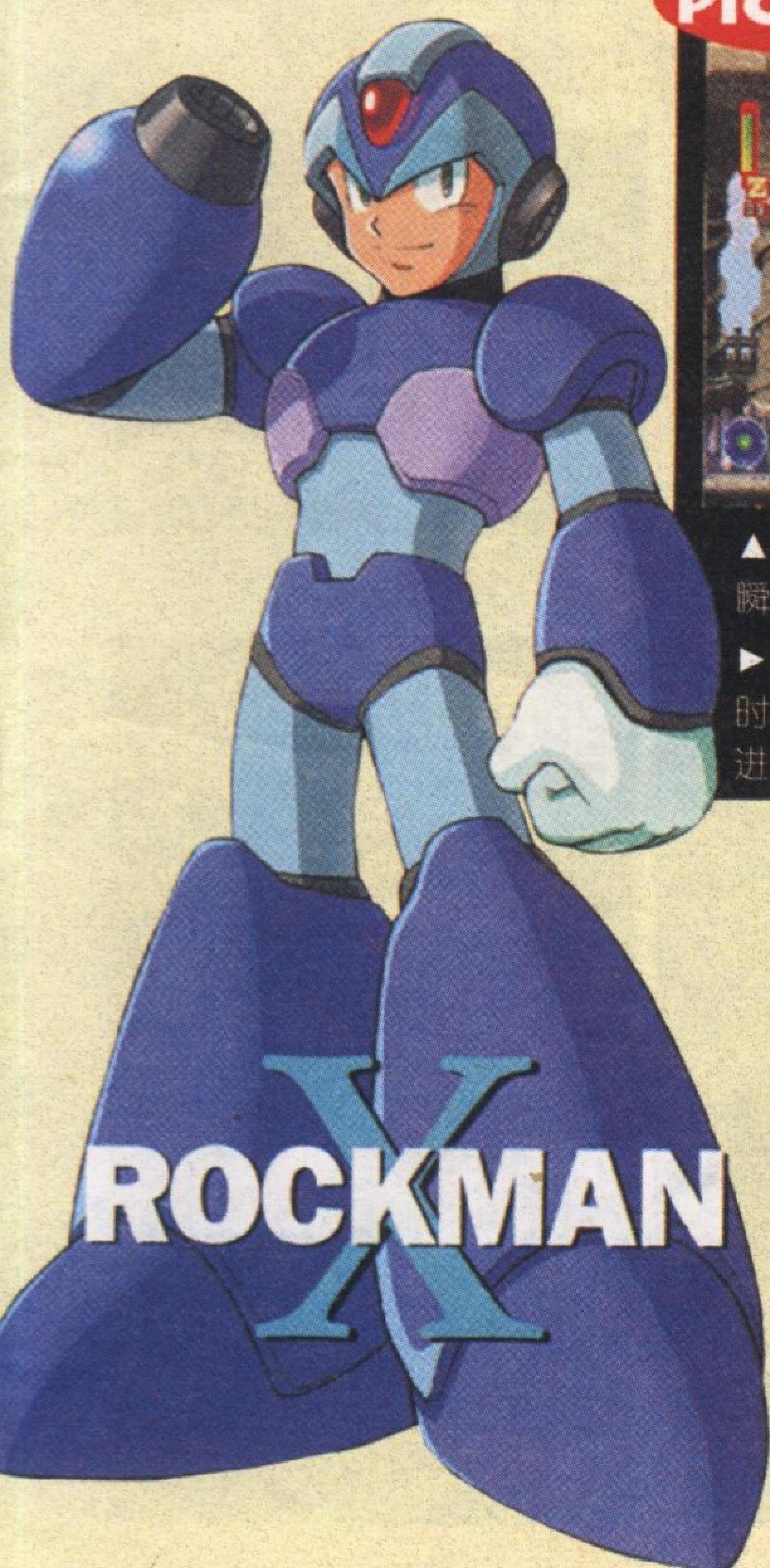
这回的“ROCKMAN X5”设制了系统 闯关时间。根据闯关时所花费的时间，以后的事件，结局均可发生变化，无论玩多少次，仍能感受到它的乐趣，当然，目标仍应该是最短的时间里过关。




### 新动作的追加!!

给使用的人物追加了新动作，这也是本回的特征之一。“蹲下”、“抓住绳子”等新动作的追加，使攻击幅度广，攻略性上升。这样就可以找出前所未有的新型作战方法进行攻略。






PICK UP!



▲在机关落下的一瞬间穿过去吧!

▶与中 BOSS 对战时利用栏杆躲避并进行攻击。



▶驾驶机器人在熔岩中行走。



▶与这里的BOSS战斗要小心下面是熔岩。

PICK UP!



▲在角色暴走的事件中要小心敌人的各种攻击。

▲爬上巨大基地内的墙壁。



▶在与潜水艇的战斗中小心敌人的重型武器呀!



▲在深海的沉船中利用墙壁向下探索。

我们等的就是这样的足球游戏






# 实况世界杯 2000

可以使用 500 名以上选手，真实再现比赛的超级大作《实况世界杯 2000》登场了，下面我们将对这部作品的新情报大公开。

机种:PS2　厂商:KONAMI　类型:STP
发售日:7 月 19 日发售　媒体:CD－ROM

"实况 WORLD SOCCER 2000"中收录了 8 种模式。现在将其中堪称点睛之作的四种模式介绍给大家。

另外，本作活用了模拟输入，传球的速度、方向、强弱，均可以自由自在地控制。这就是它的操作系统的大革新，正如上面所说，这是一款新感觉的足球游戏。

## 本作中出现的 8 种模式

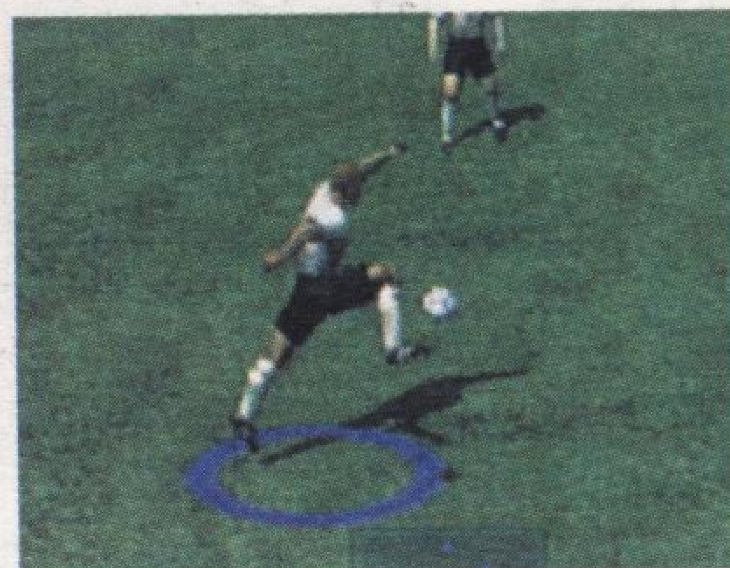
本作中的 8 种模式分别为 OPEN GAME MODE(可以选择比赛时天气模式)、INTERNATIONAL CUP MODE(世界杯模式)、OLYMPIC MODE(奥林匹克模式)、WORLD LEAGUE MODE(世界联赛模式)、TRAINNG MODE(练习模式)、SCENARIO MODE(剧情模式)、SUCCESS MODE(成功模式)、PK MODE(点球模式)。下面是我们对其中 4 种模式作一下具体的介绍。




## POINT 多种技能令人吃惊

简单操作就可使出多种技巧，这就是"2000"。就传球而言，分为短传，长传，直 传等 7 种。另外又加上模拟输入的使用。传球的参数无限延伸也不是不可能的。如果将操作完全掌握的话，就可以规划出传球的路线，并照之行动，这样你就可以再现某漫画主人公的完美技巧了。







## POINT 模拟操作的新感觉

以右图为例，左边 STICK 倒的方向，可以调节球的方向，倒退、速度、高度均可以微调节。如果这就让你大吃一惊，未免太早了，根据按住按键的强弱，还可调节远距离的长短。



### INTERNATIONAL CUP MODE

世界各国 64 支代表队，经过地区予选，小组淘汰等程序，最终争夺优胜的模式。而此模式与世界杯的比赛形式相同，最大特点是最多可容纳 64 人进行游戏，当然一人游戏也可以。



### 集训模式

在集训模式中，基本操作、罚球、角球等的练习一应俱全，在比赛中很难取胜的人，应该从特训开始。



### 剧情模式

在指定的条件中进行比赛的模式，取胜才可以过关，有 10 个场景可供选择，输了的话，就要重新玩起。



### 成功模式

在"2000"的成功模式中，可以积累世界各国俱乐部的经验，要以 23 岁以下的选手构成 U—23 队是你的目标，与 PS 最大的不同是要选择所属的俱乐部的国家。选择国家不同，出现的事件也不同。



# 心跳回忆 2

Substories ~Dancing Summer Vacation~

令人期待的新作终于有了新消息，看看下面这些介绍，你会对这个游戏有什么反应呢!?是不是要买一片!?

| 机种:PS | 厂商:KONAMI | 类型:ADV |
| --- | --- | --- |
| 发售日:8月24发售预定 | 媒体:CD－ROM×2 | |




## 满载新情报的特殊续报

以前本刊曾经介绍过此作的系统和人物设定，相信大家也希望能更加了解本次游戏的基本流程是什么样子的。现在KONAMI终于放出了本作流程的一些相关介绍及图片，希望能给那些心跳迷们带来一点惊喜。

在发表的消息中得知朝日奈夕子将会出现在"心跳回忆2"的番外篇中，并且前作的女孩子们也会登场，现在我们将到手的资料——序盘中的事件及迷你游戏介绍给大家。





### 心跳迷你"DDR"游戏介绍!

在本编中，登场的迷你游戏是"DDR"。在故事中，可以先试跳一曲，要是过关了。作为奖励，就可以收录很多曲目，现在介绍一下游戏的方法。




玩法与"DDR"相同，这是"心跳回忆"系列的曲目混合集，用这些名曲跳舞，感觉最好!

在练习模式中有三首待机用的练习曲。另外难易度可根据脚谱选择。

### 游戏序盘的事件介绍——约寿美幸去游戏厅

主人公要约这个游戏的女主人公寿美幸一起去游戏厅。到底会不会成功呢？但是在途中又得到了光的邀请，而且只限于今天哦。主人公开始左右为难，这边当然没有问题，但与美幸的约会怎么办呢？



▲光是主人公从小的玩伴，一直很爱慕主人公。

#### 怎么办呢!?

在中央公园，光询问主人公晚上是否有空。当然有事，要去与美幸约会嘛，但可以这么直接的告诉她吗?当然不能!

#### 谁会是目击约会的人!?

主人公和光约会时，要选择去的地点，场所不同要碰上的人也会不同，故事情节也会发生大幅度变化，现将会碰上的人，一个一个的列举出来。这可是对主人公人际关系的一大考验。



◀主人公的好友，知道你在约会，脸一下子就红了!!



◀光的好友琴子，她对二人交往非常支持!!



◀在商业街碰上了学生会长，她干嘛一脸怒容的?



◀又碰见了枫子，难道棒球部有活动?

#### 只有两人非常在意你们的约会!!!



##### 虽然毫无表情，可也不能大意!



在美术馆碰上了花樱梨，性格孤寂的她，看到二人后，毫无表情，但她可是故事的关键人物，马虎不得。




##### 美帆生气了!?

在中央公园撞上了美幸的亲戚美帆，经常笑脸待人的她，不知为何变得如此严肃。



#### 终于来到了美幸身边

和光的约会结束后，风风火火赶到约定地点。真是天下第一不幸女孩，美幸在途中遇上了交通事故。然后二人进入游戏厅，在这里主人公将挑战"DANCE DANCE REVOLUTION"，故事终于开始了!



# 机甲战士 RUN = DIM

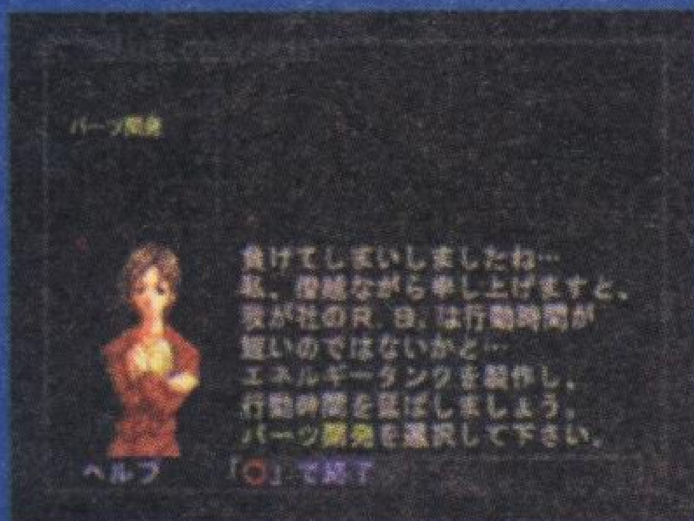



开发战争用的机器人，就是特化作业的模拟实验。现将刚到手的游戏流程及精彩之处介绍给各位。

机种:PS2
厂商:IDEA FACTORY
类型:SLG
发售日:8月发售预定
媒体:未定

## 体验从R、B开发到实战的过程

玩家作为民间企业的经营者来开发战斗用的R、B。把开发的R、B，投入到实战，就可以积累资金，再将积累的资金，投入到开发更强的R、B中去。此游戏就是往返于这个之间的作业。



### 设计零件，再将它组合成R、B




制造R、B要先指定一名技师，让他来设计零件。然后，根据设计图开发零件。之后，让这些零件组合起来，R、B就完成了。另外，技师的能力有高低，因此，每位技师开发出来的零件的种类和信赖度也有差别。




**R、B构成的10种零件**

| | |
|---|---|
| HEAD | 头部零件，搭载了各种传感器，辅助用处较大。 |
| BODY | 身体零件，此零件是规定限制重量的。 |
| ARM | 装备着武器的腕部零件，装备的武器重量也是受限制的。 |
| LEG | 脚部零件，脚部支持重量是受限制的，并且大大影响回避力。 |
| BACK PACK | 背上装备着助推器零件，因此大大影响移动性能。 |
| LONG RANGE WEAPON | 枪火器系的射击兵器，多用于远距离，装备于R、B的右手。 |
| SHORT RANGE WEAPON | 剑等近战用的兵器，威力较高，装备于R、B的左手。 |
| REACTOR | 反应炉，燃料电池式的发电装置，控制腕部脚部的出力。 |
| ENERGY TANK | 装反应炉燃料的油罐，如将此切断，就不能活动了。 |
| COMPUTER | 各部分，各能力，综合辅助的零件。 |

### 将完成的R、B投入到实战中

如果R、B完成了，就将它投入实战。根据各R、B的武器和运动性能，选择一个最好的，作为LEADER，再以此指定战法。战斗的原则是进行自动战。胜利的话，就会顺利地与下一次的敌人进行挑战。








# 宇宙戦艦ヤマト 英雄の軌跡

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:SLG
发售日:9月28日发售　媒体:CD-ROM

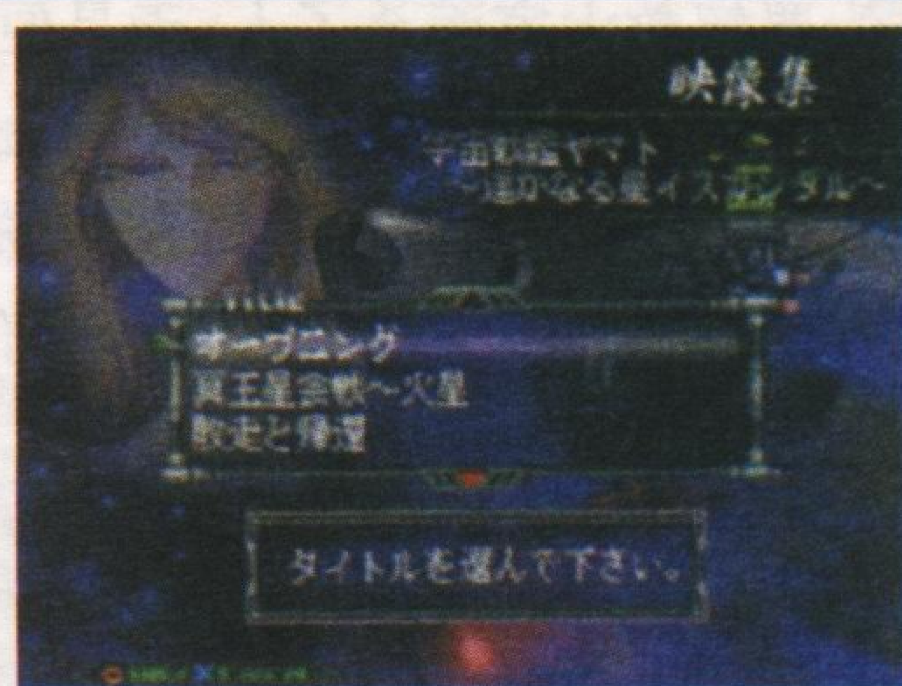
## 满载着为FANS们准备的礼物——“大和号”发射!

人气动画《宇宙战舰大和号》第三款模式游戏登场!这一次不仅是新的游戏,也收录了有上作电影的“影像集”和前两作未公开设定画面的“资料集”,以及搭载“CLEARDATA”的“SAVE DATA集”。



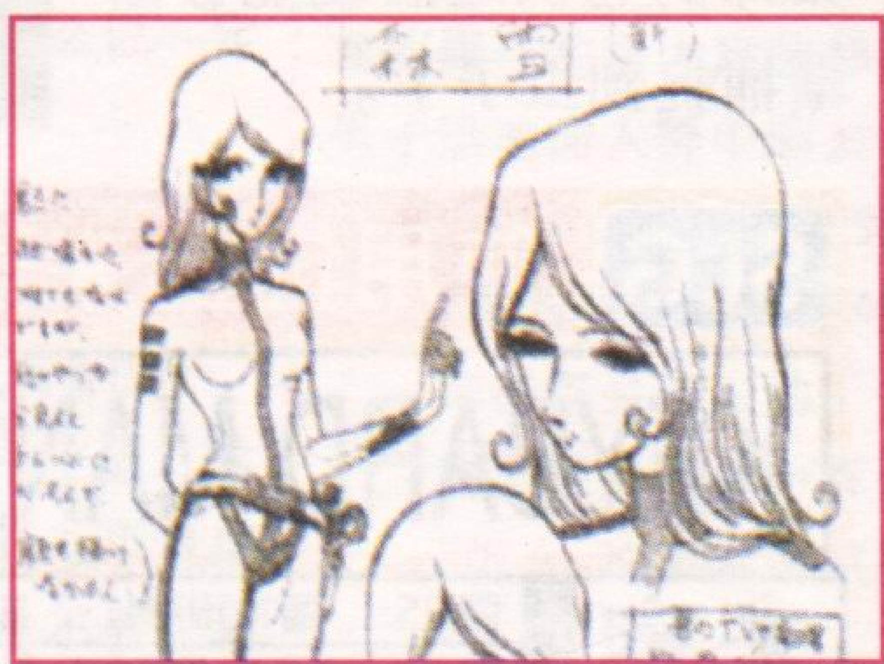
### 影像集

前作制作的原创电影全部被收录,影像集与过关无关,是完全供FANS鉴赏用的。在这个单元里还有立体动画插入,总收录时间100分钟以上。



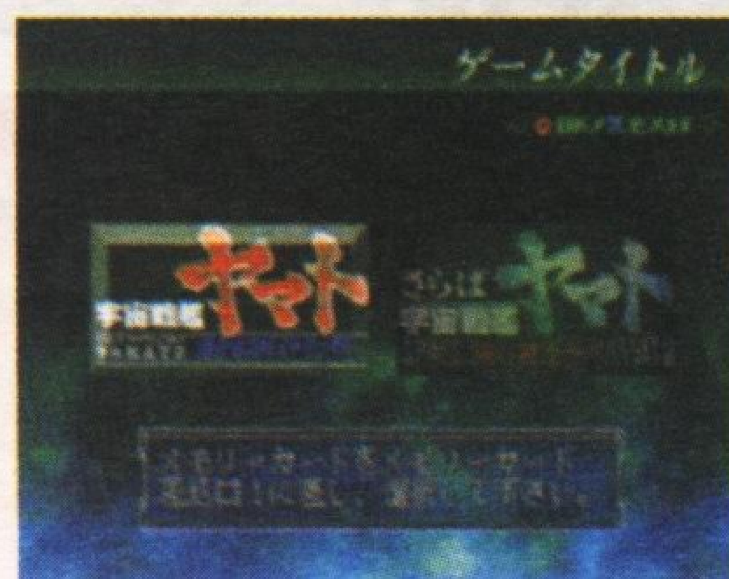
### 资料集

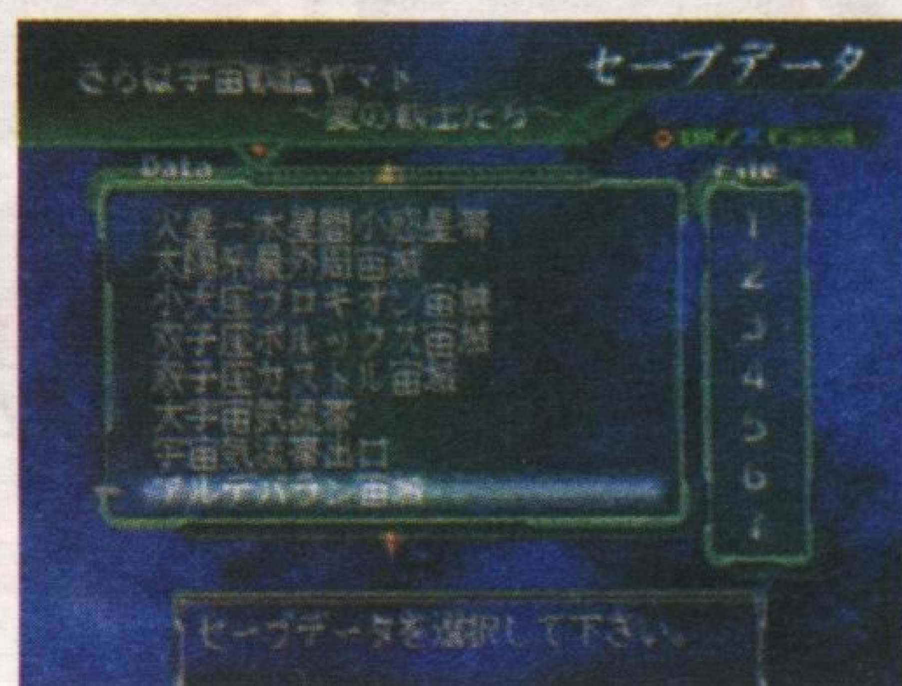




PS版《大和号》系列一直未公开的设定资资料集。在其它地方绝对看不到的贵重资料。

### SAVE DATA 集





前两作的SAVE DATA集,每个任务都可以自由使用,当然,没有买前两作就玩不成啦!

## 《大和号》第三作“永远的朱拉”



朱拉是《大和号1》的宿敌迪斯拉总统的女儿。本作《永远的朱拉》就是以她为中心的故事。为了读懂人心,朱拉来到遥远的行星,她和古代进这些大和号成员之间会如何呢?



▶这个新剧本是不是松本零士画的呢?

### SCENARIO PART(剧本)



剧本是松本零士先生亲自写的原创剧本。其内容是这样的:“被突然出现的幻觉烦扰着的乘务员们,了解到这是一神秘行星放出的能量,为解开谜团他们出发了。”

### 模拟战 PART

沿袭上一作《爱的战士们》系统,大和号再次与敌舰队展开战斗,敌舰队由驱逐舰、三段空母和载机舰构成,进入射程内就会遭炮击。

▶在格子上移动要设计好移动的距离,有利于战斗。



◀敌人进入自己的射程,选择相应的武器来击倒它们吧!

THE NEWEST GAME 最新游戏介绍

RPG 由孤岛引起的恐怖物语

# 人鱼的烙印

8/3 发售预定 ■PS ■NEC ■RPG ■5800日圆 ■1P ■记忆格数1 ■CD-ROM

## 挽救对自己重要的人,这便是自己战斗的理由!

本作是一部模拟RPG游戏。在与恋人的旅行中,飞机突然坠毁。在好不容易到达的岛上,等待着大家的却是残酷的自然和异形生物。由于自然而形成的地形的变化,回水阀的设置等地图的变化是本作的特征。本作对恋人被劫走的主人公的苦恼进行了重点描写,穿插在场景与场景以及战斗中的对话和事件是精彩之处。主人公只是平凡的高中生,最初,他只能靠朋友帮助才得以逃生。可是,他的恋人就在他面前被劫走了,为了要亲自挽救恋人,他拿起了枪。他因为要解救大家而杀了人,于是便因这种罪恶感而苦恼着。威胁大家的不仅是原住民,岛上残酷的自然环境也成了敌人。既有在间歇温泉等特定的场所受自然的影响的场面,又有地形凹凸不平和攻击射程变化等像猜谜一样令人伤脑筋的场面。



ACT 想起童年时采集昆虫的情景

# 虫太郎

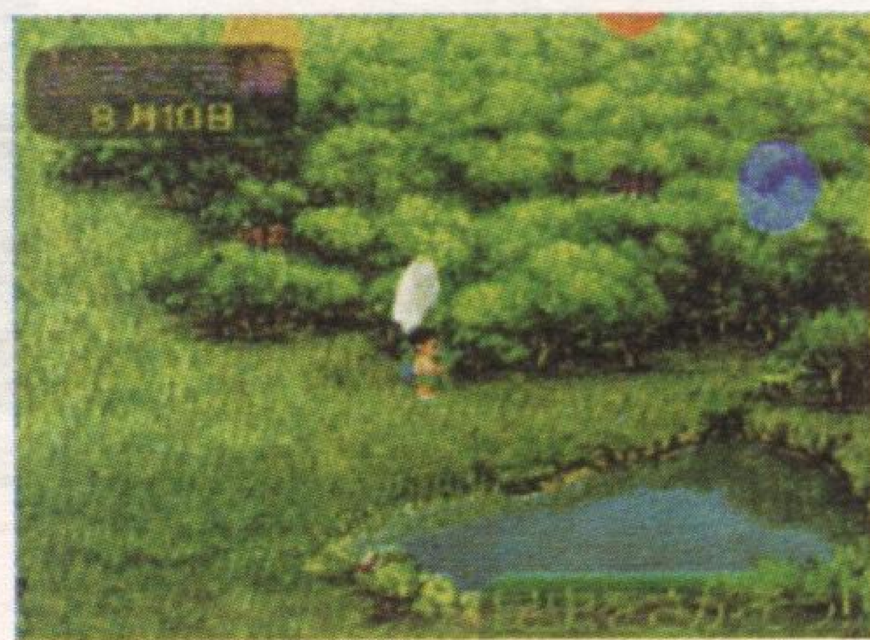
7/6 发售预定 ■PS ■VICTOR ■ACT ■4800日圆 ■1P ■记忆格数1 ■CD-ROM

## 虫太郎的森林里住着165种虫子

小时候曾有过一次采集昆虫的经历。游戏者在被称为虫太郎的森林和广阔田野上到处走,目的是要使用捕虫网的诱饵捕捉到共计165种的虫子,并且试探着找出隐藏在河畔和杂树丛中的大家伙。成功捕获到的虫子们能够在虫舍里随时观赏到。



本游戏准备了难易度不同的4种模式,其中以面向初学者的“朦胧篇”为首,其余依次为“喜悦篇”、“心跳篇”和“不安篇”。而且在每篇当中设有18种场景,每一天便是1种场景。当打完所有的场景之后便能够进入下一个模式。在听取了捕虫专家虫太郎的建议之后就能够渐渐捕捉到虫子了。



SPT SFC的名作归来

# INTERNATIONAL SOCCER EXCITESTAGE 2000

8月 发售预定 ■PS ■EPOCH ■SPT ■5800日圆 ■1P~2P ■记忆格数1 ■CD-ROM

## 具有很高操作度与自由度的足球游戏

SFC大受欢迎的“J LEAGUE EXCITE STAGE”变成了WORLD WIDE而回到了PS上。

本作的魅力在于自由度很高的操作性。射门的方向就不用提了,在本作中,连传球的方向都可以任意操作。你可以尽情地进行你所想到的游戏。而且还有值得一提的是,与前作J LEAGUE的10个队相比,本作共有全世界32个国家的国家队与16个国家的U-23代表队,总计48支队伍,这比前作有了很大的提高。当然,在游戏中登场的日本代表队全部采用了实名。游戏中能够选择的模式共有8种,在游戏中,如果你通过连续比赛而博得好评的话,那么还有迷你游戏形式的集训模式。



SLG 使用键盘来玩游戏

# KEYBARD MANIA(键盘爱好者)

未定 发售预定 ■PS ■KONAMI ■SLG ■价格未定 ■1P~2P ■对应PS2专用记忆卡 ■同捆专用键盘

## 放开声音的元祖,欣赏新的风格

今年登场的,“BEMANI”系列的TITLE终于能够做为PS2专用的软件进行游戏了。

这个软件是一种新风格的游戏,它是通过使用2个八音度的键盘和键盘边上的旋转操纵器来配合曲子进行游戏的。它也许会成为吸引喜爱钢琴的女性游戏者的新风格游戏,大家想要的键盘操纵器也做为PS2最初的USB式样的专用操纵器登场。

操纵器的信号传达有了飞跃性上升,游戏者可以得到与街机相同的感应。还有值得一提的是,这个软件中搭载了PS独创的原曲和新机能,游戏者可以更加尽情的进行游戏。






## ETC 陪养自己喜欢的田鼠

# 田鼠 2

7月底 发售预定 ■PS ■BEC ■ETC ■3800 日圆 ■1P～2P ■对应震动 ■CD－ROM

### 带上会说话的田鼠出门吧!

因为可爱的表情和轻便的特点，田鼠已经成了人气很高的宠物。现在,在 PS 和 POCKET STATION 上它更能够与游戏者进行简单的交流。而且这些田鼠们还很喜欢说话,游戏者可以一点一点的教给它们闲谈的话语。当然，给它点心,用手抚摸它这些基本的事情也是很重要的。由于心情不同,它也会变换各种颜色。一旦与它成为好朋友之后,田鼠们会为游戏者展现各种各样的技能。在 PS 上,游戏者可以欣赏到田鼠们可爱的表情，而在 POCKET STATION 上还可以享受到心理测试、对战及没有 PS 便不能看到的秘密邮件等各种各样的机能。将田鼠的点心装入 POCKET STATION 之后便带它一起出门吧!






## SLG 带有真实模拟机能的恋爱游戏

# THE 恋爱模拟～夏色 CELEBRATION～

8/24 发售预定 ■PS ■HUNEX ■SLG ■1500 日圆 ■1P ■记忆格数 1 ■CD－ROM

### 与喜欢的那个人一起制造夏季珍贵的回忆!



在定期低价格软件系列“SIMPLE1500 系列”上,真正意义的恋爱模拟游戏登场了。游戏主角是高中 3 年级的男生，在 1 个月的暑假期间,主人公要加深与同班同学及在打工的地方认识的女孩子们之间的感情。在后半段中,未婚妻也许也会登场……。

本作的特征之一是拥有人物 GENERATOR(母体) 机能。因此,在每次游戏时主人公都能够接触到性格有些微妙差异的女孩子们。因为玩一次只需要 4 个小时左右,所以可以任意多次游戏也是令人高兴的要素。







## SLG 想玩弹子机吗!?快来这里

# 必杀弹子机 STATION NOW5 恶劣的鬼太郎

7/19 发售预定 ■PS ■SUNSOFT ■SLG ■3800 日圆 ■1P ■对应震动 ■CD－ROM

### 能够享受到纯粹的弹子机的杰作



快速发表的最新机种的“必杀弹子机 STATION NOW”系列的第 5 弹登场了。这次搭载了刚刚被引入的商业会社的“CR 恶劣的鬼太郎”。机种分为“CR 恶劣的鬼太郎 F”和“CR 恶劣的鬼太郎 2”2 种,其中还各自有动画类型的画面和漫画类型的画面,完全收录了总计 4 个种类的变化。

## SPT 使用强劲的拳头夺得世界的霸主

# THE BOXING

8/3 发售预定 ■PS ■D3 PUBLISHER ■SPT ■1500 日圆 ■1P～2P ■记忆格数 1 ■CD－ROM

### 用热魂将对手摧毁!



拳击因日本选手的活跃而备受注目。本作就是为了那些拳击迷而做的，即使成不了选手也可以在本作中感觉一下选手的心情。本作搭载了 3 个模式，其中之一便是胜过“RANKING MODE”,且增加了新人物的“SCOUT MODE”。包括女性人物在内,能够使用的人物共有 13 人。连不擅长拳击的女性也可以玩本作。

## SLG 故事是由打倒神的一族开始的

# 拉古那修露(ラグナキュール)之传说

7/6 发售预定 ■PS ■SCE ■RPG ■4800 日圆 ■1P ■记忆格数 2 ■CD－ROM

### 爽快的战斗在真正的 RPG 中!!!



曾经有一位将最强的称号握在手中，并且连神也打倒了的男人……。本作是一部幻想 RPG,它是以从“拉古那修露”的世界出发之后经过 5 年岁月到达的世界为舞台，讲述了前作的主人公 的儿子爱郎异世界冒险的故事。曾深受好评的战斗系统和让人物之间对决的“记忆卡战斗系统”也都继续有。在玩本游戏时,即使没玩过前作也不会有任何不适合感。

## SPT 超人气的 1500 日圆乒乓球游戏

# 乒乓球

8/3 发售预定 ■PS ■AMEDIO ■SPT ■1500 日圆 ■1P～2P ■记忆格数 1 ■CD－ROM

### 也许能像那个广告那样燃烧!?

在啤酒广告中的正在复燃的乒乓球在 SIMPLE1500 系列上登场了。打乒乓球的地点是在约束好的(!?)温泉、金字塔、体育仓库等全部 8 个丰富多彩的地方。而且登场的人物也尽是像木乃伊等有些特别的家伙。操作非常简便，习惯了之后便可以进行连续对打。



RPG 能够独自设定物语目标的新感觉 RPG

# 砂之女皇 ~爱丁村落的莱布尔~

7/27 发售预定 ■PS ■IDEA FCTORY ■RPG ■5800 日圆 ■1P ■对应震动 ■CD－ROM

## 开始寻宝的冒险！

主人公是生活在爱丁村落的莱布尔，她是爱丁族幸存的最后一位族民。本作“砂之女皇”便是描写她的冒险的RPG。

在冒险途中，她会与各种各样的人相遇，在那些人当中也有支持她的冒险的人们。他们不仅是做为朋友而协助主人公行动，本游戏也为那些“命运之人”准备了3HAPPY END。无论是要找到“能实现任何愿望的石头”这个宝物也好，还是要与自己喜欢的男人形成热恋关系也好，现在就以自己的结局为目标而出发吧！

女主人公莱布尔是爱丁族幸存的最后一位族民，她一直是在一个封闭的世界里被养大的。为了要去找医生来医治祖母的病，莱布尔带上母亲的遗物首次踏出了村落。她能够平安无事的将医生带回去吗？




ADV 池田贵族最初也是最后的作品

# 灵刻—池田贵族心灵研究所—

9月上旬 发售预定 ■PS ■MIDEA FCTORY ■ADV ■5800 日圆 ■1P ■记忆格数 1 ■CD－ROM

## 欢迎来到灵学研究所

这是一部由有名的学者、心灵研究家池田贵族监修的体验心灵现象的冒险游戏。从过去的事态一直到除灵・净灵的过程，在这个软件中，游戏者可以体验到一切心灵现象。作为内容的系统是以实际发生的心灵现象为基地，游戏者身临其境的去感受那些心灵现象。你也想试着感受一下“灵”吗？

游戏是从游戏者探访心灵研究所开始的。在研究所的内部来回转悠之时，游戏者遭遇到了各种各样的奇怪现象，将物品拿到手后便可与“灵”进行更深一步的交流。而且在那些物品当中也包含心灵写真游戏，可以用自己的眼睛去确认一下。





SPT 钓上大鱼后，夺得名人称号

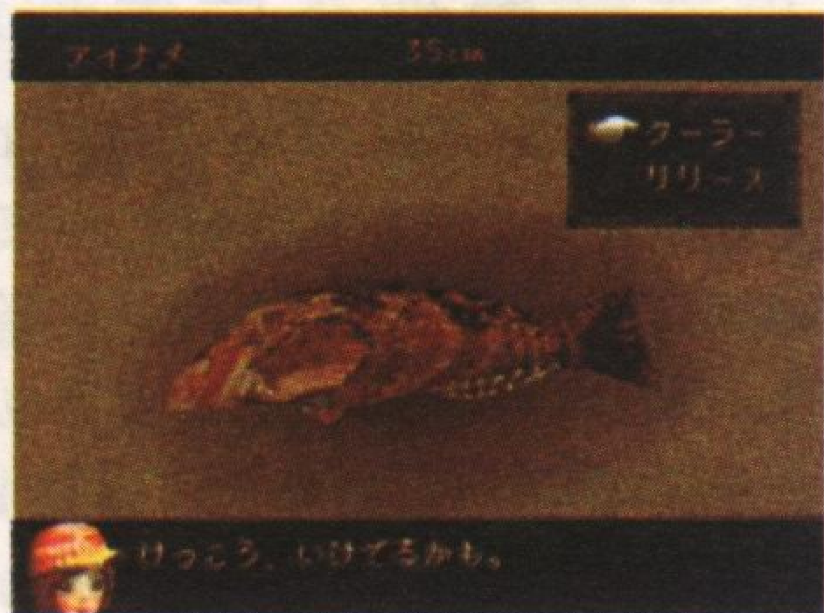
# ①防波堤之钓篇、②海滨之钓篇、③小船之钓篇

8/24 发售预定 ■PS ■SUCCESS ■SPT ■各 1500 日圆 ■1P ■记忆格数 3 ■CD－ROM

## 从初学者到高级者，本游戏可令任何人都能够享受钓鱼之乐

对于初钓者来说，1个软件里有许多的钓鱼场是很混乱的。因此在本作“FISHING 俱乐部”中，钓鱼场被分为各种各样的类型，任何人都可以轻松的享受到钓鱼的乐趣。游戏者在设定钓具，选择钓鱼时间和决定目标之后便可前往垂钓。对于那些想马上便开始钓鱼的人来说，只要选择钓鱼的选项之后，游戏便会自动为你决定时间和场所。在到达钓鱼场之后，你只需选择看起来能够钓到鱼的地方并垂下线便可以了。在小船上钓鱼之时，如果你使用 GPS 来探知鱼群，那么垂下钓丝便上钩将不再是梦想。渐渐的钓到大家伙便可将你在俱乐部的排名提升。而且，如果你聚集了本系列全部3个标题之后便会出现 VIPROOM，幻之鱼将会出现。它会是什么样的呢……？





SHT 本格派射击游戏系列最新作！

# THE SHOOTING

8/3 发售预定 ■PS ■CYBERDREAMS ■SHT ■1500 日圆 ■1P ■记忆格数 1 ■CD－ROM

## 爽快感十足的 SCROLL SHOOTING



本作“THE SHOOTING”是在朝日电视台的“支援才能挖掘”的电视节目“D'S GARAGE21”中，从一般的公开招募的游戏企划中选出来的第一弹作品。游戏者操纵战斗机“エクストリーム”，以最终画面为目标进行游戏。

自机上下装有被称为 FANG 的触手，如果熟练利用便可以形成多彩的攻击。而且在本作华丽的游戏中采用了能够给与高点数的系统。因此，快速将特定的敌人击倒及用自机的火焰将敌人击倒都可以得到比通常要高的点数。



而且在游戏中途还会有 FULL CG MOVIE，登场人物们的展示会使气氛更加高涨。

## ACT 搭载众多新机能的"STB"归来!

# STREET BOARDERS 2

| 8/10 发售预定 | ■PS | ■EA | ■ACT | ■3980 日圆 |
|---|---|---|---|---|
| | ■1P～2P | ■记忆格数 1 | ■CD-ROM | |

### 尝够滑板的魅力!

在 PS 上第一次以滑板为题材的游戏《STREET BOARDERS》续作登场! 在这次续作里，玩家可以以繁华街道、地下铁、唐人街等五个国家及城市街道为舞台展开各式技艺。以简单操作实现各类特技的方式本作依然存在,更可输入不同指令以造出更高难的动作。在场地设计上与上一作对应，只有在特定地点才能使出特技。本作中有"MANUAL(入门手册)"可供选择，这是令初学者上升为上级者的地方,可以决定很多动作的使用地点。

如果两位玩家想对战时，可选择破坏盒子的"POOL DUEL 模式"，先破坏五个盒子者优胜。另外一个特色就是场地和角色可自由塑造，有以添减障碍物和管子以及自己原创场地的"PARKEDIT"，还有能上升 POWER 和 JUMP 等 5 个能力的"SKILLEDIT"。作角色时可随自己喜好。



## TBL 享受骰子游戏的乐趣!

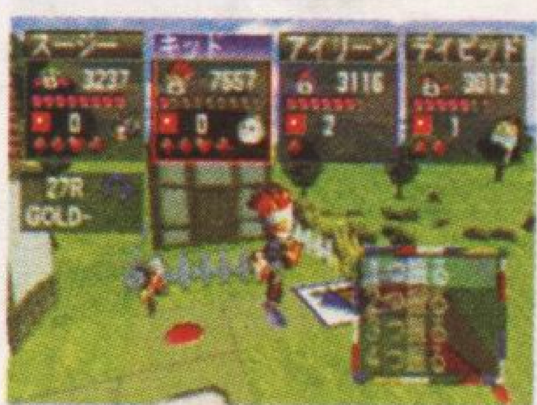
# マジカルダイスキ

| 8/3 发售预定 | ■PS | ■SCE | ■TBL | ■5800 日圆 |
|---|---|---|---|---|
| | ■1P～4P | ■记忆格数 1 | ■CD-ROM | |

### 顽皮坏小子 4 人组大乱绘画世界!

这是以喜欢画画的 G3(吉桑) 所描绘的神奇世界为舞台，4 个可爱的主角担当的 TBL 类型游戏。G3 描绘的这 4 个坏小子，为了把被"ブタボク"搅得乱七八糟的世界恢复和平而奋斗。要想恢复原有的和平，就必须把被ブタ封在石像中的建筑工作人员解放出来。不过这 4 个家伙早就忘了这件事，热衷于给别的玩家捣乱去了。而这个"别的玩家"就是你! 在暑假里和它们一起展开奇妙的骰子世界之旅!





在游戏世界"GYF"里，敌我双方都有大量人员登场。它们的性格都能从外表和谈吐中看出来! 在本作中虽可将其它角色委任为 CPU 一个人游戏，但 TBL 游戏的精彩之处还是在于可以和朋友、家人一起玩。除故事模式以外，还有可以和别人一起玩的组队模式,这样就能一同分享欢乐!!



## ADV 充满朦胧感的怪味游戏

# HAPPY SALUAGE

| 8月 发售预定 | ■PS | ■MEDIA WORD | ■ADV | ■5800 日圆 |
|---|---|---|---|---|
| | ■1P | ■记忆格数 2 | ■CD-ROM | |

### 在海中寻宝,也寻找到了爱情




大学生七海渡得知以寻宝为业的父亲和叔叔遇难后行踪不明，就来到南方的"春后岛"调查。堂姐七海麻里娜也和他一同前去……

虽然设定显得阴暗，但其实是一款很阳光气的作品。主人公被可爱的女孩子们包围,展开令人羡慕的海洋冒险。故事的舞台基本上是在春后岛和周围岛屿展开。为了偿还父亲和叔叔借的巨款,你要使出各种手段。游戏中充满冒险和解谜。

为了能在麻里娜回国前这三个月把百万美元巨债还清，麻里娜决定……作海上捕捞一天就一万美元进帐! 是啊，太容易了吧……怎么可能呢!?但可以和露莉、拉娜依、梅莉莎一起工作……好吧! 带着心上人去冒险，说不定是一石二鸟的好机会呢!

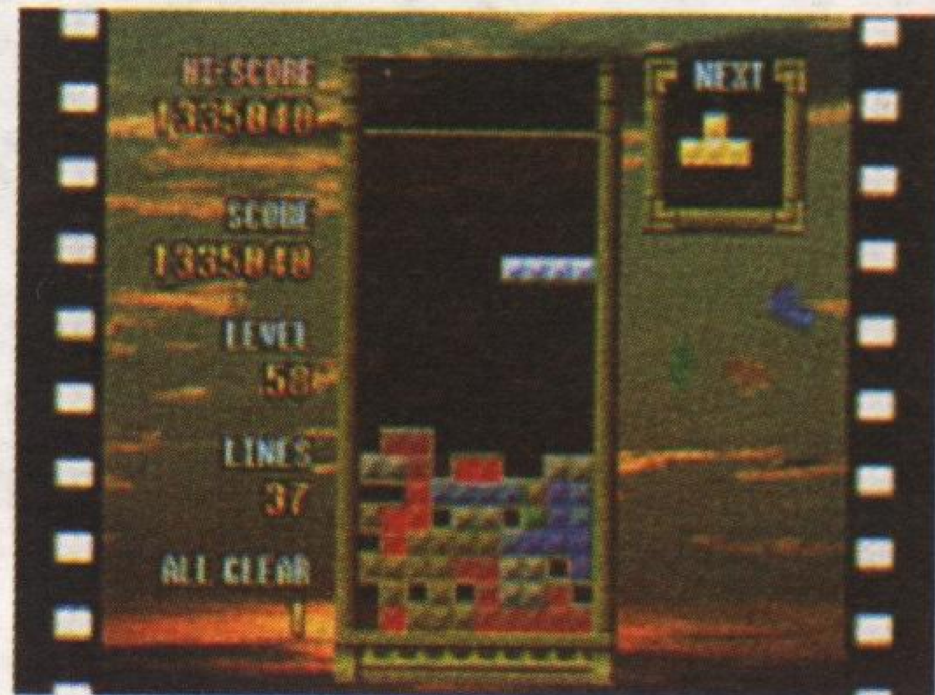


## PUZ 令人怀念的俄罗斯方块 1500 系列复活!

# 俄罗斯方块 1500

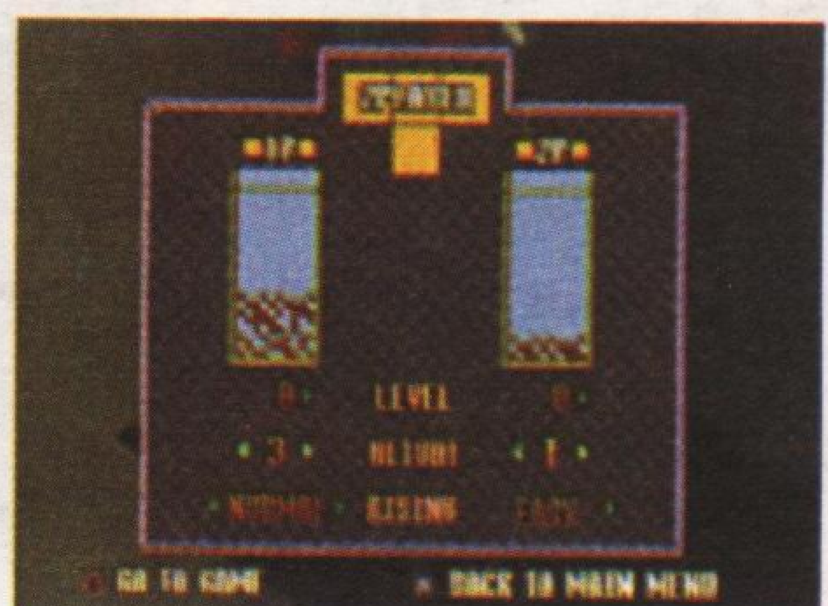
| 7/19 发售预定 | ■PS | ■TETIIS | ■PUZ | ■1500 日圆 |
|---|---|---|---|---|
| | ■1P～2P | ■记忆格数 1 | ■CD-ROM | |

### 两人也可热衷的游戏归来!



俄罗斯方块游戏家喻户晓，至今已有很多款游戏面市，而这次发行的这款可以说是沿袭初代时期风格的作品。游戏模式有以消灭行间数竞赛的 1P 模式和人 VS. 人对战的 2P 模式两种。在 1P 模式中可在游戏开始时设定方块降落的速度。2P 模式除这个设定外，还可以设定地面上的干扰方块和开始时就有的行间方块，这样使得难度更高。






SHIN·SANGOKUMUSOU
真三國無双














SQUARE ARPG 超大作将于年内登场!!




# 最终幻想IX补充攻略

## 隐藏召唤魔法(都是艾格使用)

组合特定装备和特定召唤魔法可使召唤魔法变化。

· おとあのいのり+フェソリル—千年的风化(敌全体风属性伤害)
· ダイヤモンド+カーバンクル—钻石光辉(我方全体隐形)
· エメラルド+カーバソクル—绿宝石光(我方全体快速)
· ムーンストーン+カーバソクル—しんじゃの光(我方全体防御魔法)

## 没有"おうえん"也可以有全动画

在精神装备上装备"おうえん"一项就有召唤兽出现的全动画,出现全动画意味着伤害力是平时的1.5倍。不装备"おうえん"当然也会出现,但这就要靠运气了。

## 召唤魔法与宝石

使用召唤魔法时,所持召唤魔法的宝石越多,魔法威力越强。比如嘉莉特所持的"バハムート"的威力,有50个宝石可达2倍,99个就达3倍伤害。

不过,"フェニックス"的威力不随"フェニックス的羽"数量变化而变化。只是在全灭时会因"羽"的数量多而容易自动出现。

## 莫古台词的变化

在世界地图上记录时呼叫的是莫古奥,若把它叫来又拒绝记录和休息,它就会发脾气,连续这么做的话它的对话也会发生变化。

## 赚钱法 RART1

买进"リスト"(130G)和"とんガリ帽子"(260G),到合成屋制成"木绵的ローブ"(1000G),就可以卖到2000G,每个净赚610G。不卖的话在战斗中也可以使用。最多可以拥有99个物品,让我们来算一下……

99个的成本是137601G

99个的盈利是60390G,占成本的43.9%

## 赚钱法 RART2

若想靠战斗赚钱就去找"アダマンタイマイ"打。这必须是得到飞空艇后去"ファオリァバス岛"(地图角落里的岛),它在"ダグレオ"西北方的"ク族の沼"周围出现,森林里是没有的。

一次战斗就有4433G入手,克依娜在场钱还会涨到6649G,这样真可以说是"级利双收",装备土吸收,土无效的魔法物品较易胜利。

## 嘉莉特的真实姓名

虽与故事无关,但还是让读者知道的好。

在DISC4里,希丹、嘉莉特,艾格和撒拉门特这4人组合去"マダイン—サリ",在厨房会有ラニ出现,如果ラニ逃跑,希坦、斯坦纳、比比、克依娜再次组队谈话。然后去隔壁小屋发现文献。然后到召唤壁。向右一圈,有声音;向左一圈,又有声音,这样反复5~10次,调查的召唤壁上就增加了一个"!",读它的话是……

## TREASURE HUNTER、RANK

在トレノ宿屋里的"酒店のアネゴ,和ダクレオ合成屋附近的"4本腕の男"都是宝石猎人。如果你开宝箱开到了S级,那"4本腕の男"就会亮出真身份。这是个以前系列中出现过的名字……

## FFT中オートポージ的秘密

精神装备中有"オートポーショソ"时,受到攻击就会自动用ポーショソ回复,没有ポーショソ有ハイポーショソ就可用ハイポーショソ回复。有"药剂师的免许"就可使回复量达到900。

## 迷你游戏

在DISC1的舞台上可进行两人对战。虽可以反复进行,不过一次OK就不能再上了,在规定时间内正确输入指示,会根据动作完成的优良给与奖金,如果得到超优还令女王满意的成绩就可得到ムーンストーン。

## 青蛙

全世界有4个ク族の沼可供战斗。把青蛙全部抓到后可去其它沼泽再度挑战,不过青蛙数不会增加。

## 与ガバオ竞走

DISC3开始时比比独自一人可挑战ガバオ,和他竞走,可得到奖品。

## SHUFFLE GAME

DISC3开始时操纵希丹,可去武器屋和3兄弟说话。然后跟指定人物玩猜纸牌游戏。连续猜中就有奖金。赏金也会随之增加。这是一个试你记忆力,视力和运气的游戏。

## エクスカリバー的入手方法

1. 在ダグレオ的宿屋前听老人谈话,他说"魔法の指先かほしい"
2. 在トレノ用拍卖的方式买进4件物品,再卖给街上的人。
3. 把"クリフオンハート"和"ネズミのしつぽ"卖给在ビショツプ家前走来走去的冒险家。
4. 同样是在セバショップ家门口,把"ウネ的梦幻镜"卖给贵族男子。
5. 在バショップ家中,把"ドーガ的魔动器"卖给学者。
6. 然后,拍卖场就会卖出"魔法的指先"。
7. 把"魔法的指先"给ダグけ宿屋前的老人,他给你"エクスカリバー"。

## エクスカリバー2的入手方法

游戏12小时内调查ラストダンジョン最上层右侧柱子。

## 所有星宫的获得地点

这是一种特殊道具,不能作为装备品使用,但如果收集了一些以后就可以换取优秀的道具和装备,以下是所有这种特殊道具的所在地,基本上是具体地点的提示,仔细寻找的工作,就交给玩家自己来解决吧!获得这些之后可以到トレノ城中的事务所换取优秀的道具。

| ステラツィオ名 | 入手场所 |
|---|---|
| 星宫アリエス | ダリ·风车小屋第一层 |
| 星宫タロウス | トレノ的道具屋里 |
| 星宫ジェミニ | トレノ城入口处左侧的泉水向其中投12次钱 |
| 星宫キャンサー | ブルメリア市街的入口处有倒的马车 |
| 星宫レオ | アレクサンドリア城的升降室 |
| 星宫ヴァルゴ | 黑魔道师村·宿屋 |
| 星宫リーブラ | マサイン·ダリ的喷水 |
| 星宫スコーピオ | クワン洞·洞窟 |
| 星宫サジタリウス | リンドブルム·ピクルス屋的左上 |
| 星宫カプリコーン | ダゲレオ入口·水路右侧 |
| 星宫アクエリアス | イプセン的古城内 |
| 星宫パイシーズ | インビンジブル船内 |
| 星宫オフィユカス | クワン洞·洞窟 |

## 特殊的敌人询问的特殊问题

一进入大地图中,在森林中徘徊的话,会遇到一种特殊的敌人,他会向你问与游戏有关的问题,回答正确会得到不同的礼物,当然如果你能连续回答正确的话,最后会得到意想不到的礼物。以下刊登的是这种特殊敌人会问到所有问题的正确答案。

| 问题(顺番は色一あるようです) | 解答 |
|---|---|
| 第15次リンドブルム战役は1600年である? | × |
| リンドブルムのエアキャブは1日24时间运行してる? | ○ |
| 世界に砂漠は1つしかない? | × |
| チョコボの森はリンドブルムと南ゲートの间にある? | ○ |
| 友好的で攻击してこないムーもいる? | ○ |
| フォッシル·ルーはトレノとアレクサンドリアをむすんでる? | × |
| 铁马车ベルクメアは创业87年である? | ○ |
| 剧场艇プリマビスタは、オルベルタ造船所で作られた? | × |
| 剧场艇プリマビスタは、雾を利用して飞んでる? | ○ |
| リンドブルム城はアレクサンドリア城より大きい? | ○ |
| "君の小鸟になりたい"はエイフォン卿の作である? | × |
| ボボードリは富をもたらす鸟として知られている? | × |
| コンデヤ·パタはゴブリンの里である? | × |
| トレノのオープンカフェ"カルド·カルタ"は会员制である? | ○ |
| プリマビスタには"ひとめぼれ"という意味がある? | × |
| わたしラグタイムマウスを倒すことはできる? | ○ |

## 希丹

### アクションアビリティ[秘技]

| アビリティ名 | 消费 MP | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| とんずら | 0 | 40 | 战斗中,高确率脱离战斗(但"逃げてもギル"特技无效) | アルテマウエポン、ゾーリンシェイプ、メイジマッシャー他 |
| みやぶる | 0 | 40 | 调查敌人身上持有的道具 | オリハルコン、メイジマッシャー |
| あれはなんだ | 2 | 30 | 战斗时必先制攻击 | バタフライソード |
| 刀魂放气 | 6 | 35 | 使装备中武器的特殊效果发动,使敌人陷入相应的状态 | オーガニクス |
| めいわくをかける | 4 | 50 | 使敌人陷入"迷惑"的状态 | サルガタナス |
| ライフデジョン | 32 | 55 | 除使用者外,其他同伴的 HP/MP 全回复,使用者陷入"战斗不能"状态 | マサムネ、エクスプローダ |
| リーチセブン | 6 | 85 | 随机给与敌人物理伤害 | ザ・タワー、ルーントゥース、エクスプローダ他 |
| 盗贼のあかし | 8 | 100 | 给与敌单人物理伤害(伤害度=当前速度 ×偷盗次数 ÷2) | ザ・タワー、エンジェルブレス |

### サポートアビリティ

| アビリティ名 | 必要魔石力 | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| いつでもリフレク | 15 | 95 | 战斗中一直处于"リフレク"状态, | リフレクトリング |
| いつでもレビテト | 6 | 20 | 战斗中一直处于"レビテト"状态 | フェザーブーツ |
| いつでもヘイスト | 9 | 55 | 战斗中一直处于"ヘイスト"状态 | エルメスのくつ |
| いつでもリジェネ | 10 | 25 | 战斗中一直处于"リジェネ"状态 | 金の发饰り、ブレイブスーツ |
| おまじない | 12 | 130 | 战斗中一次性直处于"リレイズ"状态 | 转生の指轮 |
| HP20% アップ | 8 | 40 | HP 上限增加 20% | アダマン帽、チャクラバンド、バトルブーツ他 |
| 与一の心 | 2 | 30 | 战斗中物理攻击命中率提高 | 黑头巾、パワーリスト、ラピスラズリ |
| まどろみの术 | 5 | 30 | 战斗中敌人物理攻击命中率下降 | 柔术道着、リフレクトリング、ダイヤモンド |
| 忍者の教え | 16 | 170 | 使排在后列的队员拥有前列队员的攻击力 | シーフの帽子、まもりの腕轮 |
| MP 消费攻击 | 5 | 45 | 通过消耗 MP 使物理攻击力提高 | レッドキャップ、バトルブーツ、パワーベルト |
| バードキラー | 3 | 20 | 对飞行类的敌人有特效(攻击力提高) | アダマンベスト、黄色いスカーフ |
| ムシキラー | 2 | 35 | 对昆虫类的敌人有特效(攻击力提高) | ミスリルの腕轮 |
| ストーンキラー | 4 | 30 | 对岩石类的敌人有特效(攻击力提高) | 力だすき、アダマンベスト |
| アンデッドキラー | 2 | 45 | 对不死类敌人有特效(攻击力提高) | みこしかつぎ帽子、ヘッドギア、ンカイの腕轮 |
| デビルキラー | 2 | 25 | 对魔族有特效(攻击力提高) | 魔人の胸当て、チェインプレイト |
| ビーストキラー | 4 | 30 | 对野兽类的敌人有特效(攻击力提高) | 闪光魔帽、エゴイストの腕轮、皮のリスト他 |
| マンイーター | 2 | 25 | 对人形的敌人有特效(攻击力提高) | ピュアノクラウン、バンダナ、さんごの指轮 |
| 目利きの手触り | 5 | 50 | 大幅度提高"ぬすむ"的命中率,可以偷到很难得到的物品 | 盗贼のこて |
| ギルも盗む | 5 | 40 | 使用"ぬすむ"时,同时偷到一定的金钱 | ガラスの腕轮、黄色いスカーフ |
| 追加效果发动 | 3 | 35 | 使武器附加特殊效果发动 | 羽根付き帽子、ボーンリスト、ガラスのバックル他 |
| ギャンブル防御 | 1 | 20 | 防御力随机变化 | アダマン帽、ねじりはちまき、力だすき |
| 满月の心得 | 8 | 35 | 受伤时"トランス"值的增长率是平时的 2 倍 | ヒスイの腕轮、大地の衣、サファイア他 |
| カウンター | 8 | 70 | 当受到敌人物理攻击时用物理攻击作出反击 | みこしかつぎ帽子、力だすき、パワーベルト |
| 女の子をかばう | 4 | 35 | 替女孩承受攻击 | バタフライソード、皮の服 |
| 目には目を | 5 | 60 | 使"カウンター"的发动确率上升 | 闪光魔帽、忍びの衣 |
| 热せず冷ませず | 4 | 25 | 使"フリーズ"(冻结)或"ヒート"(火伤)的状态无效 | ヒスイの腕轮、マダインの指轮、妖精のピアス他 |
| 警戒 | 4 | 40 | 绝对防止敌人的先制攻击 | 忍びの衣、ゲルミナスブーツ |
| レベルアップ | 7 | 75 | 获得的经验值是平时的 1.5 倍 | エゴイストの腕轮、ロゼッタの指轮、妖精のピアス |
| アビリティアップ | 3 | 95 | 获得的 AP 是平时的 2 倍 | グリーンベレー、ブリガンダイン、ラピスラズリ他 |
| 逃げてもギル | 3 | 40 | 战斗逃走后可以得到一定的金钱(装备"とんずら"后除外) | リスト、金のチョーカー、デザートブーツ |
| 眠らずの术 | 5 | 30 | 防止"睡眠"状态 | バンダナ、大地の衣、さんごの指轮 |
| 毒味の术 | 4 | 20 | 防止"猛毒"、"毒"状态 | ガラスの腕轮、サバイバルベスト、ガラスのバックル他 |
| 暗黑回避の术 | 4 | 35 | 防止"暗黑"状态 | みこしかつぎ帽子、羽根付き帽子 |
| 濒死 HP 回复 | 8 | 85 | 濒死时 HP 自动回复 | ブレイブスーツ、プロミストリング |
| 固まらずの术 | 4 | 35 | 防止"石化"、"徐一に石化"状态 | ダルクハット、ドラゴンリスト、ブロンズの胸当て他 |
| オートポーション | 3 | 30 | 受到攻击时自动使用道具回复 HP | 魔人の胸当て、ミスリルベスト、金のチョーカー他 |
| 止まらずの术 | 4 | 30 | 防止"ストップ"状态 | 黑头巾、魔人の胸当て、サバイバルベスト他 |
| 混乱回避の术 | 5 | 25 | 防止"混乱"状态 | グリーンベレー、黑装束、魔术师のくつ他 |
| ぶんどる | 3 | 65 | "ぬすむ"と同时に敌にダメージを与える | シーフの帽子、キマイラの腕轮、サバイバルベスト |
| 盗贼の极意 | 5 | 40 | "ぬすむ"の成功率が上がる | ミスリルダガー、ンカイの腕轮 |

## 嘉莉特

### アクションアビリティ[召唤 白魔法]

| アビリティ名 | 消费 MP | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| シヴァ | 24(96) | 20 | 敌全体冰属性攻击 | オパール |
| イフリート | 26(104) | 35 | 敌全体火属性攻击 | トパーズ |
| ラムウ | 22 | 30 | 敌全体雷属性攻击 | ペリドット |
| アトモス | 32(128) | 30 | 敌全体重力攻击(伤害度等于使用者的 HP 最大值) | アメジスト |
| オーディン | 28(112) | 20 | 敌全体即死 /物理攻击 | ダークマター |

| アビリティ名 | 消费 MP | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| リヴァイアサン | 42 | 40 | 敌全体水属性攻击 | アクアマリン |
| バハムート | 56(224) | 80 | 敌全体无属性攻击 | ガーネット |
| アーク | 80 | 100 | 敌全体暗属性攻击 | ふゆう石 |
| ケアル | 6 | 30 | 指定对象 HP 回复(小) | 魔法のラケット、ロッド、シルクの服 |
| ケアルラ | 10 | 50 | 指定对象 HP 回复(中) | いやしのロッド、バレッタ |
| ケアルガ | 22 | 155 | 指定对象 HP 回复(大) | 鲸の髭、ウィザードロッド |
| レイズ | 8 | 30 | 解除"战斗不能"状态,HP 回复,但"僵尸"属性时无效 | 鲸の髭、いやしのロッド、转生の指轮、カチューシャ |
| ライブラ | 4 | 25 | 调查指定对象的 HP /MP /弱点 | デザートブーツ |
| ポイゾナ | 4 | 15 | 解除指定对象的"猛毒"、"毒"状态 | ロッド、エアラケット |
| ストナ | 8 | 25 | 解除指定对象的"石化"、"徐ーに石化"状态 | マルチナラケット |
| シェル | 6 | 35 | 指定对象的魔法防御力提高 | マルチナラケット、もめんのローブ、金のチョーカー他 |
| プロテス | 6 | 30 | 指定对象的物理防御力提高 | ミスリルラケット、ロッド、とんがり帽子他 |
| サイレス | 8 | 30 | 解除指定对象的"沉默"状态 | 司祭のラケット、アスラのロッド、魔法の腕轮 |
| ミニマム | 8 | 40 | 使指定对象陷入"ミニマム"状态 | アスラのロッド、魔法のラケット、フェザーブーツ |
| リフレク | 6 | 20 | 魔法反弹(魔法特技除外) | ミスリルラケット、星くずのロッド、リフレクトリング他 |
| コンフュ | 8 | 35 | 使指定对象陷入"混乱"状态 | アスラのロッド、ラミアのティアラ |
| バーサク | 6 | 30 | 使指定对象陷入"バーサク"状态 | 魔法のラケット |
| ブライン | 6 | 40 | 使指定对象陷入"暗黑"状态 | マルチナラケット、魔术师のくつ |
| レビテト | 6 | 20 | 使指定对象处于"レビテト"(漂浮)状态,使地属性攻击无效 | 星くずのロッド、ラミアのティアラ、フェザーブーツ |

## サポートアビリティ

| アビリティ名 | 必要魔石力 | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| いつでもリフレク | 15 | 75 | 战斗中一直处于"リフレク"状态 | リフレクトリング |
| いつでもレビテト | 6 | 20 | 战斗中一直处于"レビテト"状态 | フェザーブーツ |
| いつでもヘイスト | 9 | 35 | 战斗中一直处于"ヘイスト"状态 | エルメスのくつ |
| いつでもリジェネ | 10 | 35 | 战斗中一直处于"リジェネ"状态 | 金の发饰り、天使のイヤリング、おとめのいのり他 |
| おまじない | 12 | 105 | 战斗中一次性直处于"リレイズ"状态 | 转生の指轮 |
| MP20% アップ | 8 | 45 | MP 上限增加 20% | 天使のイヤリング |
| いやしの | 2 | 30 | 使攻击力变为回复力作用在指定对象上 | いやしのロッド、アンクレット、ガーネット |
| 药剂师の免许 | 4 | 15 | 战斗时使用回复道具的效果倍增 | もめんのローブ、マダインの指轮、バレッタ |
| リフレク贯通 | 7 | 45 | 使"リフレク"的效果无效 | ローブオブロード、パールルージュ |
| 精神统一 | 10 | 80 | 魔法威力大幅提高 | ローブオブロード、ロゼッタの指轮 |
| 消费 MP 半减 | 11 | 125 | 战斗中 MP 消费半减 | 光のローブ、まもりの指轮 |
| 满月の心得 | 8 | 30 | 受伤时"トランス"值的增长率是平时的 2 倍 | ヒスイの腕轮、大地の衣、サファイア他 |
| 热せず冷ませず | 4 | 25 | 使"フリーズ"(冻结)或"ヒート"(火伤)的状态无效 | ヒスイの腕轮、マダインの指轮、妖精のピアス他 |
| レベルアップ | 7 | 50 | 获得的经验值是平时的 1.5 倍 | エゴイストの腕轮、イクステンション、妖精のピアス他 |
| アビリティアップ | 3 | 60 | 获得的 AP 是平时的 1.5 倍 | 星くずのロッド、シルクのローブ、カチューシャ他 |
| 眠らずの术 | 5 | 25 | 防止"睡眠"状态 | バンダナ、魔术师の服、さんごの指轮他 |
| 毒味の术 | 4 | 15 | 防止"猛毒"、"毒"状态 | チャクラバンド、ガラスの腕轮、ガラスのバックル他 |
| 沉默回避の术 | 4 | 20 | 防止"沉默"状态 | 魔术师の帽子、シルクのローブ、パールルージュ他 |
| 固まらずの术 | 4 | 40 | 防止"石化"、"徐ーに石化"状态 | ダルクハット、ドラゴンリスト、ブロンズの胸当て他 |
| オートポーション | 3 | 20 | 受到攻击时自动使用道具回复 HP | 魔术师のローブ、ミスリルベスト、金のチョーカー他 |
| 止まらずの术 | 4 | 30 | 防止"ストップ"状态 | 黑头巾、サバイバルベスト、アンクレット他 |
| 混乱回避の术 | 5 | 25 | 防止"混乱"状态 | ラミアのティアラ、魔法の腕轮、魔术师のくつ他 |
| おうえん | 12 | 190 | 召唤兽的攻击力提高(是原来的 1.5 倍) | ふゆう石のかけら |
| 斩铁ダメージ | 5 | 50 | 使召唤兽"オーディン"具有物理伤害 | いにしえのかおり |



## アクションアビリティ[黑魔法]

| アビリティ名 | 消费 MP | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| ファイア | 6 | 25 | 指定对象火属性攻击(威力小) | 魔道士のつえ、皮の帽子 |
| ファイラ | 12 | 50 | 指定对象火属性攻击(威力中) | 炎のつえ、魔术师の帽子、トパーズ他 |
| ファイガ | 24 | 75 | 指定对象火属性攻击(威力大) | 八角棒 |
| スリプル | 10 | 20 | 指定对象陷入"睡眠"状态 | 炎のつえ |
| ブリザド | 6 | 25 | 指定对象冰属性攻击(威力小) | 皮のリスト |
| ブリザラ | 12 | 50 | 指定对象冰属性攻击(威力中) | 冰のつえ、オパール |
| ブリザガ | 24 | 85 | 指定对象冰属性攻击(威力大) | 八角棒 |
| スロウ | 6 | 20 | 指定对象速度下降 | 冰のつえ、三角帽子 |
| サンダー | 6 | 25 | 指定对象雷属性攻击(威力小) | シルクの服、ガラスのバックル |
| サンダラ | 12 | 50 | 指定对象雷属性攻击(威力中) | 雷のつえ、ペリドット |
| サンダガ | 24 | 80 | 指定对象雷属性攻击(威力大) | 八角棒 |
| ストップ | 8 | 25 | 指定对象陷入行动不能状态(敌人全部陷入行动不能后状态后,战斗胜利) | オークスタッフ |
| ポイズン | 8 | 35 | 使指定对象陷入"毒"状态,每回合减 HP | 雷のつえ |
| バイオ | 18 | 40 | 指定对象无属性攻击,并陷入"毒"状态 | オークスタッフ |
| アスピル | 2 | 70 | 吸取指定对象的 MP | 魔导师のつえ、大地の衣 |
| ドレイン | 14 | 60 | 吸取指定对象的 HP | オークスタッフ |
| グラビデ | 18 | 30 | 对指定对象重力攻击(伤害度等于使用者的 HP 最大值) | サイプレスパイル、黑带、アメジスト |
| コメット | 16 | 55 | 对敌单体无属性攻击 | サイプレスパイル |

| アビリティ名 | 消费 MP | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| デス | 20 | 45 | 敌单体即死攻击 | 黑头巾 |
| ブレイク | 18 | 30 | 敌单体陷入"石化"状态 | サイプレスパイル |
| ウォータ | 22 | 55 | 指定对象水属性攻击 | ンカイの腕轮 |
| メテオ | 42 | 95 | 敌全体无属性攻击 | 魔导师のつえ |
| フレア | 40 | 95 | 指定对象无属性攻击 | 黑のローブ |
| ジハード | 72 | 150 | 对画面内所有人进行暗属性攻击 | メイスオブゼウス |

**サポートアビリティ**

| アビリティ名 | 必要魔石力 | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| いつでもリフレク | 15 | 70 | 战斗中一直处于"リフレク"状态 | リフレクトリング |
| いつでもレビテト | 6 | 20 | 战斗中一直处于"レビテト"状态 | フェザーブーツ |
| いつでもヘイスト | 9 | 55 | 战斗中一直处于"ヘイスト"状态 | エルメスのくつ |
| いつでもリジェネ | 10 | 30 | 战斗中一直处于"リジェネ"状态 | 金の发饰り、光のローブ |
| おまじない | 12 | 70 | 战斗中一次性直处于"リレイズ"状态 | 转生の指轮 |
| MP20% アップ | 8 | 30 | MP 上限增加 20% | 黑のローブ |
| いやしの | 2 | 20 | 使攻击力变为回复力作用在指定对象上 | ガーネット |
| 追加效果发动 | 3 | 25 | 使武器附加特殊效果发动 | 羽根付き帽子、ボーンリスト、ガラスのバックル他 |
| リフレク贯通 | 7 | 30 | 使"リフレク"的效果无效 | ローブオブロード |
| リフレク倍返し | 17 | 110 | 处在"リフレク"状态时,反弹魔法的威力是平时的 2 倍 | 黑のローブ、ロゼッタの指轮 |
| 魔法无属性化 | 13 | 115 | 使攻击魔法的属性变为无属性 | まもりの指轮、プロミストリング |
| 消费 MP 半减 | 11 | 140 | 战斗中 MP 消费半减 | 光のローブ、まもりの指轮 |
| 满月の心得 | 8 | 25 | 受伤时"トランス"值的增长率是平时的 2 倍 | ヒスイの腕轮、大地の衣、サファイア他 |
| 热せず冷ませず | 4 | 15 | 使"フリーズ"(冻结)或"ヒート"(火伤)的状态无效 | ヒスイの腕轮、マダインの指轮、妖精のピアス他 |
| レベルアップ | 7 | 30 | 获得的经验值是平时的 1.5 倍 | エゴイストの腕轮、ロゼッタの指轮、妖精のピアス |
| アビリティアップ | 3 | 55 | 获得的 AP 是平时的 2 倍 | シルクのローブ、リボン、ラピスラズリ |
| 眠らずの术 | 5 | 25 | 防止"睡眠"状态 | バンダナ、魔术师の服、さんごの指轮 |
| 毒味の术 | 4 | 30 | 防止"猛毒"、"毒"状态 | ガラスの腕轮、サバイバルベスト、ガラスのバックル他 |
| 沈默回避の术 | 4 | 40 | 防止"沈默"状态 | 金の发饰り、魔术师の帽子、シルクのローブ |
| 固まらずの术 | 4 | 25 | 防止"石化"、"徐ーに石化"状态 | ダルクハット、ドラゴンリスト、ブロンズの胸当て他 |
| 魔法返し | 9 | 90 | 受到敌人魔法攻击后,反作用给对方 | ピュプノクラウン |
| オートポーション | 3 | 10 | 受到攻击时自动使用道具回复 HP | 魔术师のローブ、ミスリルベスト、金のチョーカー他 |
| 止まらずの术 | 4 | 35 | 防止"ストップ"状态 | 黑头巾、魔人の胸当て、サバイバルベスト他 |
| 混乱回避の术 | 5 | 15 | 防止"混乱"状态 | グリーンベレー、魔法の腕轮、魔术师のくつ他 |

## 斯代那

### アクションアビリティ[剑技]

| アビリティ名 | 消费 MP | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 暗黑剑 | 0(HP 消费) | 30 | 消耗自身 HP 给与敌单体暗属性伤害 | ブラッドソード |
| サガク剑 | 8 | 35 | 给与敌人物理伤害(伤害值等于敌人最大 HP 与当前 HP 的差) | アイアンソード、ラバーヘルム |
| いあいぬき | 16 | 40 | 敌单体即死攻击 | ルーンブレイド |
| パワーブレイク | 8 | 40 | 敌单体物理攻击力下降 | ダイヤソード |
| アーマーブレイク | 4 | 30 | 敌单体物理防御力下降 | ミスリルソード |
| メンタルブレイク | 8 | 45 | 敌单体魔法防御力下降 | アイスブランド、ゴールドヘルム |
| マジックブレイク | 4 | 25 | 敌单体魔法攻击力下降 | フレイムタン |
| 突击 | 10 | 30 | 我方全员进行物理攻击 | さんごの剑、イージスのこて |
| 雷鸣剑 | 24 | 30 | 敌单体雷属性攻击 | ラグナロク、ディフェンダー |
| ストックブレイク | 26 | 35 | 敌全体物理攻击 | アルテマソード |
| クライムハザード | 32 | 70 | 敌全体无属性攻 | エクスカリバー |
| ショック | 46 | 60 | 击敌单体物理攻击 | ラグナロク |

**サポートアビリティ**

| アビリティ名 | 必要魔石力 | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| いつでもリフレク | 15 | 95 | 战斗中一直处于"リフレク"状态 | リフレクトリング |
| いつでもレビテト | 6 | 20 | 战斗中一直处于"レビテト"状态 | ベネチアシールド、フェザーブーツ |
| いつでもヘイスト | 9 | 65 | 战斗中一直处于"ヘイスト"状态 | エルメスのくつ |
| いつでもリジェネ | 10 | 75 | 战斗中一直处于"リジェネ"状态 | キャラビニエール |
| おまじない | 12 | 155 | 战斗中一次性直处于"リレイズ"状态 | 转生の指轮 |
| HP10% アップ | 4 | 20 | HP 上限增加 10% | チェインメイル、ゲルミナスブーツ、アクアマリン |
| HP20% アップ | 8 | 60 | HP 上限增加 20% | 源氏の兜、まもりのこて、マクシミリアン他 |
| 与一の心 | 2 | 40 | 战斗中物理攻击命中率提高 | ダイヤヘルム、源氏の铠、ラピスラズリ |
| まどろみの术 | 5 | 30 | 战斗中敌人物理攻击命中率下降 | シールドアーマー、リフレクトリング、ダイヤモンド |
| 忍者の教え | 16 | 200 | 使排在后列的队员拥有前列队员的攻击力 | まもりの指轮 |
| MP 消费攻击 | 5 | 50 | 通过消耗 MP 使物理攻击力提高 | クロスヘルム、バトルブーツ、パワーベルト |
| バードキラー | 3 | 25 | 对飞行类的敌人有特效(攻击力提高) | チェインメイル、ブロンズアーマー、黄色いスカーフ |
| ムシキラー | 2 | 50 | 对昆虫类的敌人有特效(攻击力提高) | ブロンズヘルム、ミスリルのこて |
| ストーンキラー | 4 | 20 | 对岩石类的敌人有特效(攻击力提高) | プラチナヘルム、ゴールドアーマー |
| アンデッドキラー | 2 | 30 | 对不死类敌人有特效(攻击力提高) | エスカッション、プレイトメイル |
| デビルキラー | 2 | 30 | 对魔族有特效(攻击力提高) | クロスヘルム、雷神のこて |

| アビリティ名 | 必要魔石力 | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| ビーストキラー | 4 | 55 | 对野兽类的敌人有特效(攻击力提高) | ブロードソード、プラチナアーマー、黑带他 |
| マンイーター | 2 | 20 | 对人形的敌人有特效(攻击力提高) | ミスリルのこて、さんごの指轮 |
| 追加效果发动 | 3 | 50 | 使武器附加特殊效果发动 | 雷神のこて、ガラスのバックル |
| 药剂师の免许 | 4 | 20 | 战斗时使用回复道具的效果倍增 | グランドアーマー、マダインの指轮 |
| 满月の心得 | 8 | 35 | 受伤时"トランス"值的增长率是平时的 2 倍 | グランドヘルム、源氏のこて、デモンズメイル他 |
| カウンター | 8 | 100 | 当受到敌人物理攻击时用物理攻击作出反击 | ベネチアシールド、パワーベルト |
| かばう | 6 | 20 | 我方队员生命危机时替他承受攻击 | ガントレット、ミスリルアーマー、リネンキュラッサ |
| 目には目を | 5 | 35 | 使"カウンター"的发动确率上升 | カエサルヘルム |
| 热せず冷ませず | 4 | 35 | 使"フリーズ"(冻结)或"ヒート"(火伤)的状态无效 | 源氏の铠、マダインの指轮、妖精のピアス他 |
| 警戒 | 4 | 60 | 绝对防止敌人的先制攻击 | バルビュータ、ゲルミナスブーツ |
| レベルアップ | 7 | 25 | 获得的经验值是平时的 1.5 倍 | アイアンヘルム、ロゼッタの指轮、妖精のピアス |
| アビリティアップ | 3 | 70 | 获得的 AP 是平时的 2 倍 | ダイヤのこて、ダイヤアーマー、ラピスラズリ他 |
| 眠らずの术 | 5 | 25 | 防止"睡眠"状态 | ダイヤヘルム、ミスリルヘルム、さんごの指轮 |
| 毒味の术 | 4 | 35 | 防止"猛毒"、"毒"状态 | ミスリルヘルム、ブロンズのこて、ガラスのバックル |
| 暗黑回避の术 | 4 | 25 | 防止"暗黑"状态 | アイアンヘルム |
| 濒死 HP 回复 | 8 | 100 | 濒死时 HP 自动回复 | プラチナヘルム、グランドアーマー、プロミストリング |
| 固まらずの术 | 4 | 30 | 防止"石化"、"徐一に石化"状态 | ダイヤのこて、ミスリルアーマー |
| オートポーション | 3 | 20 | 受到攻击时自动使用道具回复 HP | 金のチョーカー、エルメスのくつ |
| 止まらずの术 | 4 | 35 | 防止"ストップ"状态 | プレイトメイル |
| 混乱回避の术 | 5 | 30 | 防止"混乱"状态 | ゴールドヘルム、魔术师のくつ |

# 夫莱娜

## アクションアビリティ[龙技]

| アビリティ名 | 消费 MP | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| 龙剑 | 10 | 20 | 同时削减敌人的 HP 与 MP | パルチザン、ドラゴンリスト、さんごの指轮 |
| レーゼの风 | 12 | 40 | 我方全体进入"リジェネ"状态,每回合 HP 小回复 | ミスリルスピア、ゴールドヘルム、天使のイヤリング他 |
| ドラゴンブレス | 78 | 205 | 敌全员物理攻击 | 龙の髭 |
| ホワイトドロー | 36 | 90 | 吸取敌人 MP 恢复我方全体 MP | アイスランス、エメラルド |
| ルナ | 12 | 30 | 使敌方全体陷入"バーサク"状态 | トライデント |
| 六龙 | 28 | 25 | 我方全体随机出现不同效果,如 HP 回复等 | ヘヴィランス |
| 樱华狂渊 | 46 | 40 | 敌全体无属性攻击 | オベリスク |
| 龙の纹章 | 16 | 45 | 敌单体物理攻击(攻击力等于击倒龙族的数量 X 2) | ホーリーランス |

## サポートアビリティ

| アビリティ名 | 必要魔石力 | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| いつでもリフレク | 15 | 95 | 战斗中一直处于"リフレク"状态 | リフレクトリング |
| いつでもレビテト | 6 | 20 | 战斗中一直处于"レビテト"状态 | ベネチアシールド、フェザーブーツ |
| いつでもヘイスト | 9 | 75 | 战斗中一直处于"ヘイスト"状态 | エルメスのくつ |
| いつでもリジェネ | 10 | 25 | 战斗中一直处于"リジェネ"状态 | キャラビニエール、天使のイヤリング、おとめのいのり |
| おまじない | 12 | 125 | 战斗中一次性直处于"リレイズ"状态 | 转生の指轮 |
| HP10% アップ | 4 | 30 | HP 上限增加 10% | チェインメイル、ゲルミナスブーツ、アクアマリン |
| HP20% アップ | 8 | 75 | HP 上限增加 20% | 源氏の兜、まもりのこて、黑带他 |
| MP10% アップ | 4 | 35 | MP 上限增加 10% | イクステンション、魔术师のくつ、エメラルド |
| 与一の心 | 2 | 30 | 战斗中物理攻击命中率提高 | ダイヤヘルム、源氏の铠、ラピスラズリ |
| まどろみの术 | 5 | 25 | 战斗中敌人物理攻击命中率下降 | シールドアーマー、リフレクトリング、ダイヤモンド |
| 忍者の教え | 16 | 210 | 使排在后列的队员拥有前列队员的攻击力 | まもりの指轮 |
| MP 消费攻击 | 5 | 20 | 通过消耗 MP 使物理攻击力提高 | クロスヘルム、バトルブーツ、パワーベルト |
| バードキラー | 3 | 30 | 对飞行类的敌人有特效(攻击力提高) | チェインメイル、ブロンズアーマー、黄色いスカーフ |
| ムシキラー | 2 | 25 | 对昆虫类的敌人有特效(攻击力提高) | ブロンズヘルム、ミスリルのこて |
| ストーンキラー | 4 | 20 | 对岩石类的敌人有特效(攻击力提高) | プラチナヘルム、ゴールドアーマー |
| アンデッドキラー | 2 | 20 | 对不死类敌人有特效(攻击力提高) | エスカッション、プレイトメイル |
| ドラゴンキラー | 3 | 70 | 对龙族有敌人有特效(攻击力提高) | ジャベリン、バルビュータ |
| デビルキラー | 2 | 30 | 对魔族有特效(攻击力提高) | クロスヘルム、雷神のこて |
| ビーストキラー | 4 | 25 | 对野兽类的敌人有特效(攻击力提高) | プラチナアーマー、黑带、ムーンストーン |
| マンイーター | 2 | 20 | 对人形的敌人有特效(攻击力提高) | ミスリルのこて、さんごの指轮 |
| ハイジャンプ | 4 | 75 | 特技"ジャンプ"的攻击力上升 | ドラゴンメイル |
| 追加效果发动 | 3 | 25 | 使武器附加特殊效果发动 | 雷神のこて、ガラスのバックル |
| ギャンブル防御 | 1 | 20 | 防御力随机变化 | バレッタ |
| 魔术师の免许 | 4 | 35 | 战斗时使用回复道具的效果倍增 | グランドアーマー、マダインの指轮、バレッタ |
| 满月の心得 | 8 | 20 | 受伤时"トランス"值的增长率是平时的 2 倍 | パルチザン、源氏のこて、デモンズメイル他 |
| カウンター | 8 | 85 | 当受到敌人物理攻击时用物理攻击作出反击 | ベネチアシールド、パワーベルト、アンクレット |
| かばう | 6 | 30 | 我方队员生命危机时替他承受攻击 | ガントレット、ミスリルアーマー、リネンキュラッサ |
| 目には目を | 5 | 35 | 使"カウンター"的发动确率上升 | カエサルヘルム、ラバーコンシャス |
| 热せず冷ませず | 4 | 20 | 使"フリーズ"(冻结)或"ヒート"(火伤)的状态无效 | 源氏の铠、マダインの指轮、妖精のピアス他 |
| 先制攻击率アップ | 5 | 95 | 战斗时我方先制攻击的机会增加 | オベリスク、バトルブーツ |
| レベルアップ | 7 | 40 | 获得的经验值是平时的 1.5 倍 | アイアンヘルム、イクステンション、妖精のピアス他 |
| アビリティアップ | 3 | 65 | 获得的 AP 是平时的 2 倍 | ダイヤのこて、ダイヤアーマー、カチューシャ他 |
| 眠らずの术 | 5 | 30 | 防止"睡眠"状态 | ダイヤヘルム、ミスリルヘルム、さんごの指轮 |

| アビリティ名 | 必要魔石力 | 必要AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| 毒味の术 | 4 | 15 | 防止"猛毒"、"毒"状态 | ミスリルヘルム、ブロンズのこて、ガラスのバックル |
| 暗黑回避の术 | 4 | 20 | 防止"暗黑"状态 | アイアンヘルム、カチューシャ |
| 濒死HP回复 | 8 | 85 | 濒死时HP自动回复 | プラチナヘルム、ミネルバビスチェ、プロミストリング |
| 固まらずの术 | 4 | 30 | 防止"石化"、"徐ーに石化"状态 | ドラゴンリスト、ダイヤのこて、ミスリルアーマー |
| オートポーション | 3 | 30 | 受到攻击时自动使用道具回复HP | イクステンション、金のチョーカー、エルメスのくつ |
| 止まらずの术 | 4 | 25 | 防止"ストップ"状态 | プレイトメイル、アンクレット |
| 混乱回避の术 | 5 | 35 | 防止"混乱"状态 | ゴールドヘルム、ラミアのティアラ、魔术师のくつ |

## 克依娜

### アクションアビリティ[青魔法]

| アビリティ名 | 消费MP | 必要AP | 效果 | 所需的怪物与出现场所 |
|---|---|---|---|---|
| コブリンパンチ | 4 | – | 敌单体无属性攻击 | ゴブリンメイジ(外侧の大陆) |
| レベル5デス | 20 | – | 敌单体即死攻击(对象为等级是5的倍数的敌人) | ホエールゾンビ(砂浜) |
| レベル4ホーリー | 22 | – | 敌全体"ホーリー"攻击(对象为等级是4的倍数的敌人) | フェザーサークル(フォッシル?ルー) |
| レベル3デフレス | 12 | – | 敌全体防御力下降(对象为等级是3的倍数的敌人) | ラミア(ギザマルークの洞窟) |
| 死の宣告 | 12 | – | 指定对象陷入"死の宣告"状态,10秒后即死 | アーリマン(イプセンの古城) |
| 死のルーレット | 18 | – | 画面内所有人随机死亡(单体) | ゾンビ(イーファの树) |
| アクアブレス | 14 | – | 敌全体水属性攻击 | アクソロトル(ク族の沼) |
| マイティガード | 64 | – | 我方全体进入"シェル"、"プロテス"状态,物理和魔法防御力提高 | ムシュフシュ(地龙の门周边の平原)、ギガンオクトパス(砂浜) |
| マトラマジック | 8 | – | 指定对象HP剩1 | ザグナル(外侧の大陆) |
| くさい息 | 16 | – | 敌单体陷入"混乱"、"暗黑"、"毒"、"スロウ"、"ミニマム"状态 | ヒュドラワーム(グルグ火山) |
| リミットグローヴ | 10 | – | 指定对象无属性攻击 | ジャバウォック(忘れ去られた大陆) |
| はりせんぼん | 8 | – | 敌单体无属性攻击,攻击力为1000HP | サボテンダー(外侧の大陆荒れ地、砂漠) |
| パンプキンヘッド | 12 | – | 指定对象无属性攻击(攻击力等于对象当前HP与最大HP的差值) | レディーバグ(地龙の门周边の平原) |
| 夜 | 14 | – | 画面内全部人物陷入"睡眠"状态 | ニンフ(ブルメシア周边) |
| ツイスター | 22 | – | 敌全体风属性攻击 | 赤龙(グルグ火山)、ティアマト(クリスタルワールド) |
| アースシェイク | 20 | – | 敌全体土属性攻击 | アダマンタイマイ(ク族の沼周边) |
| 天使のおやつ | 4 | – | 我方全体使用万能药,异常状态解除 | アイロネート(ブルメシア) |
| カエルおとし | 10 | – | 给与敌人物理攻击(攻击力等于捉到青蛙的数量 X クイナ当前的等级) | ギガントード(ク族の沼) |
| ホワイトウィンド | 14 | – | 我方全体HP回复(中) | ズー(クレイラの干)、グリフォン(外侧の大陆) |
| バニシュ | 8 | – | 我方单体隐身,使敌人物理攻击无效 | ヴァイス(地龙の门周边の平原) |
| ブレイズ | 8 | – | 敌单体陷入"ブリーズ"(冰冻)状态 | キマイラ(记忆の场所) |
| マスタードボム | 10 | – | 敌单体陷入"ヒート"(火伤)状态 | グレネード(グルグ火山)、マリリス(クリスタルワールド) |
| マジックハンマー | 2 | – | 消减敌单体MP | マジックヴァイス(ブルメシア) |
| リレイズ | 14 | – | 我方"战斗不能"后,自动复活。(陷入僵尸属性后除外) | キャリオンワーム(クレイラの干)、いただきキャット(ダゲレオ周边の平原) |

### サポートアビリティ

| アビリティ名 | 必要魔石力 | 必要AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| いつでもリフレク | 15 | 75 | 战斗中一直处于"リフレク"状态 | リフレクトリング |
| いつでもレビテト | 6 | 40 | 战斗中一直处于"レビテト"状态 | フェザーブーツ |
| いつでもヘイスト | 9 | 70 | 战斗中一直处于"ヘイスト"状态 | エルメスのくつ |
| いつでもリジェネ | 10 | 30 | 战斗中一直处于"リジェネ"状态 | 金の发饰り、饱食のローブ |
| おまじない | 12 | 165 | 战斗中一次性直处于"リレイズ"状态 | 转生の指轮 |
| MP10%アップ | 8 | 50 | MP上限增加10% | 魔术师のローブ、魔术师のくつ、エメラルド |
| いやしの | 2 | 60 | 使攻击力变为回复力作用在指定对象上 | ガーネット |
| 追加效果发动 | 3 | 35 | 使武器附加特殊效果发动 | 羽根付き帽子、ボ ンリスト、ガラスのバックル他 |
| ギャンブル防御 | 1 | 40 | 防御力随机变化 | アダマン帽、ねじりはちまき、力だすき |
| 消费MP半减 | 11 | 90 | 战斗中MP消费减半 | 光のローブ、まもりの指轮 |
| 满月の心得 | 8 | 250 | 受伤时"トランス"值的增长率是平时的2倍 | ミスリルフォーク、ニードルフォーク、フォーク他 |
| カウンタ | 8 | 55 | 当受到敌人物理攻击时用物理攻击作出反击 | みこしかつぎ帽子、力だすき、パワーベルト |
| 热せず冷ませず | 4 | 20 | 使"フリーズ"(冻结)或"ヒート"(火伤)的状态无效 | ヒスイの腕轮、マダインの指轮、妖精のピアス他 |
| レベルアップ | 7 | 60 | 获得的经验值是平时的1.5倍 | エゴイストの腕轮、ロゼッタの指轮、妖精のピアス |
| アビリティアップ | 3 | 40 | 获得的AP是平时的2倍 | グリーンベレー、シルクのローブ、ラピスラズリ他 |
| 取得ギルアップ | 5 | 100 | 获得的金钱是平时的1.5倍 | 黄色いスカーフ |
| 眠らずの术 | 5 | 40 | 防止"睡眠"状态 | バンダナ、魔术师の服、さんごの指轮他 |
| 毒味の术 | 4 | 20 | 防止"猛毒"、"毒"状态 | チャクラバンド、ガラスの腕轮、サバイバルベスト他 |
| 沉默回避の术 | 4 | 30 | 防止"沉默"状态 | 金の发饰り、魔术师の帽子、シルクのローブ |
| 固まらずの术 | 4 | 35 | 防止"石化"、"徐徐に石化"状态 | ダルクハット、ドラゴンリスト、ブロンズの胸当て他 |
| 使用MP吸 | 6 | 80 | 吸收敌人所使用魔法的MP | プロミストリング |
| オートポーション | 3 | 30 | 受到攻击时自动使用道具回复HP | 魔术师のローブ、ミスリルベスト、金のチョーカー他 |
| 止まらずの术 | 4 | 20 | 防止"ストップ"状态 | 黑头巾、魔人の胸当て、サバイバルベスト他 |
| 混乱回避の术 | 5 | 25 | 防止"混乱"状态 | ラミアのティアラ、魔法の腕轮、魔术师のくつ他 |

## 艾格

### アクションアビリティ[召唤 白魔法]

| アビリティ名 | 消费MP | 必要AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| カーバンクル | 24 | 35 | 我方全体进入"リフレク"状态,可以反弹魔法 | ルビー |

| アビリティ名 | 消费 MP | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| フェンリル | 30 | 55 | 敌全体土属性攻击 | サファイア |
| フェニックス | 32 | 40 | 敌全体火属性攻击,并解除我方全体"战斗不能"状态(我方陷入僵尸状态后无效) | フェニックスの羽 |
| マディーン | 54 | 120 | 敌全体圣属性攻击 | リボン |
| ケアル | 6 | 20 | 指定对象 HP 回复(小) | 魔法のラケット、シルクの服 |
| ケアルラ | 10 | 40 | 指定对象 HP 回复(中) | ゴーレムのふえ、バレッタ |
| ケアルガ | 22 | 80 | 指定对象 HP 回复(大) | 天使のふえ、ヒューメルーン |
| リジェネ | 14 | 25 | 指定对象每回合 HP 回复 | 妖精のファイフ、妖精のピアス |
| レイズ | 8 | 35 | 解除"战斗不能"状态,但"僵尸"属性时无效 | ゴーレムのふえ、转生の指轮、カチューシャ |
| アレイズ | 24 | 90 | 解除"战斗不能"状态,HP 全回复,但"僵尸"属性时无效 | セイレーンのふえ、光のローブ |
| ポイゾナ | 4 | 15 | 解除指定对象的"猛毒"、"毒"状态 | エアラケット |
| ストナ | 8 | 25 | 解除指定对象的"石化"、"徐ーに石化"状态 | ラミアのふえ、マルチナラケット |
| エスナ | 20 | 80 | 解除指定对象的"混乱"、"毒"、"睡眠"、"ヒート"、"フリーズ"、"ミニマム"、"徐ーに石化"、"沉默"、"暗黑"状态 | 天使のふえ、セイレーンのふえ、妖精のファイフ他 |
| シエル | 6 | 20 | 指定对象的魔法防御力提高 | マルチナラケット、もめんのローブ、金のチョーカー他 |
| プロテス | 6 | 20 | 指定对象的物理防御力提高 | ミスリルラケット、とんがり帽子、デザートブーツ |
| ヘイスト | 8 | 30 | 指定对象的速度提升 | 妖精のファイフ、エルメスのくつ |
| サイレス | 8 | 25 | 解除指定对象的"沉默"状态 | 司祭のラケット、ラミアのふえ、魔法の腕轮 |
| ミニマム | 8 | 35 | 使指定对象陷入"ミニマム"状态 | 魔法のラケット、フェザーブーツ |
| リフレク | 6 | 25 | 魔法反弹(魔法特技除外) | ミスリルラケット、リフレクトリング、ルビー |
| レビテト | 6 | 25 | 使指定对象处于"レビテト"(漂浮空)状态,使地属性攻击无效 | ラミアのふえ、ラミアのティアラ、フェザーブーツ |
| デスペル | 16 | 35 | 指定对象的特殊效果解除,如防御力上升等 | ねこの手ラケット、セイレーンのふえ |
| フェイス | 14 | 25 | 指定对象物理攻击力上升 | 司祭のラケット、ヒューメルーン |
| ジュエル | 4 | 50 | 把敌人变为"原石" | ヒューメルーン |
| ホーリー | 36 | 110 | 指定对象圣属性攻击 | 天使のふえ、白のローブ |

## サポートアビリティ

| アビリティ名 | 必要魔石力 | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| いつでもリフレク | 15 | 70 | 战斗中一直处于"リフレク"状态 | リフレクトリング |
| いつでもレビテト | 6 | 25 | 战斗中一直处于"レビテト"状态 | フェザーブーツ |
| いつでもヘイスト | 9 | 65 | 战斗中一直处于"ヘイスト"状态 | エルメスのくつ |
| いつでもリジェネ | 10 | 35 | 战斗中一直处于"リジェネ"状态 | ゴーレムのふえ、天使のイヤリング、おとめのいのり他 |
| おまじない | 12 | 100 | 战斗中一次性直处于"リレイズ"状态 | 转生の指轮 |
| MP10% アップ | 4 | 15 | MP 上限增加 10% | 魔术师のローブ、魔术师のくつ、エメラルド |
| MP20% アップ | 8 | 50 | MP 上限增加 20% | 天使のイヤリング |
| いやしの | 2 | 20 | 使攻击力变为回复力作用在指定对象上 | いやしのロッド、アンクレット、ガーネット |
| リフレク贯通 | 7 | 55 | 使"リフレク"的效果无效 | ローブオブロード、パールルージュ |
| 精神统一 | 10 | 90 | 魔法威力大幅提高 | ローブオブロード、ロゼッタの指轮 |
| 消费 MP 半减 | 11 | 120 | 战斗中 MP 消费半减 | 光のローブ、まもりの指轮 |
| 满月の心得 | 8 | 30 | 受伤时"トランス"值的增长率是平时的 2 倍 | ヒスイの腕轮、大地の衣、サファイア他 |
| 热せず冷ませず | 4 | 20 | 使"フリーズ"(冻结)或"ヒート"(火伤)的状态无效 | ヒスイの腕轮、マダインの指轮、妖精のピアス他 |
| レベルアップ | 7 | 65 | 获得的经验值是平时的 1.5 倍 | エゴイストの腕轮、イクステンション、妖精のピアス他 |
| アビリティアップ | 3 | 55 | 获得的 AP 是平时的 2 倍 | シルクのローブ、リボン、カチューシャ他 |
| モグのおまもり | 3 | 30 | 战斗后所有异常状态解除 | マダインの指轮、リボン |
| 眠らずの术 | 5 | 25 | 防止"睡眠"状态 | バンダナ、魔术师の服、さんごの指轮他 |
| 毒味の术 | 4 | 20 | 防止"猛毒"、"毒"状态 | ガラスの腕轮、サバイバルベスト、ガラスのバックル他 |
| 沉默回避の术 | 4 | 15 | 防止"沉默"状态 | 魔术师の帽子、シルクのローブ、パールルージュ他 |
| 固まらずの术 | 4 | 35 | 防止"石化"、"徐ーに石化"状态 | ダルクハット、ドラゴンリスト、ブロンズの胸当て他 |
| オートポーション | 3 | 30 | 受到攻击时自动使用道具回复 HP | 魔术师のローブ、ミスリルベスト、金のチョーカー他 |
| 止まらずの术 | 4 | 15 | 防止"ストップ"状态 | 魔人の胸当て、サバイバルベスト、アンクレット他 |
| 混乱回避の术 | 5 | 15 | 防止"混乱"状态 | ラミアのティアラ、魔法の腕轮、魔术师のくつ他 |
| おうえん | 12 | 150 | 召唤兽的攻击力提高(是原来的 1.5 倍) | ふゆう石のかけら |

# 撒拉门特

## アクションアビリティ[奥义]

| アビリティ名 | 消费 MP | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| チャクラ | 4 | 30 | 我方单体 HP /MP 回复 | 猫の爪、レザープレイト |
| ぜになげ | 0(ギル消费) | 90 | 向敌人投掷金钱做无属性攻击(攻击力等于扔掉的金钱) | ルーンの爪、ポイズンナックル |
| 杂鱼ちらし | 12 | 25 | 敌单体物理攻击 | デュエルクロー、ドラゴンクロー |
| オーラ | 12 | 25 | 我方单体处于"リレイズ"、"リジェネ"状态,每回合 HP 回复,一次性"战斗不能"后复活 | デュエルクロー |
| 咒い | 12 | 20 | 敌单体全部属性弱化 | カイザーナックル、ミスリルクロー |
| 苏生 | 20 | 35 | 我方单体"战斗不能"状态回复,但"僵尸"属性时无效 | ルーンの爪、タイガーファング、转生の指轮 |
| グラビデ拳 | 20 | 50 | 敌单体重力攻击(攻击力等于自己 HP 最大值) | ルーンの爪、アベンジャー |
| 秘孔拳 | 16 | 40 | 敌单体陷入"死の宣告"状态,10 秒后即死 | カイザーナックル |

## サポートアビリティ

| アビリティ名 | 必要魔石力 | 必要 AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| いつでもリフレク | 15 | 85 | 战斗中一直处于"リフレク"状态 | リフレクトリング |
| いつでもレビテト | 6 | 35 | 战斗中一直处于"レビテト"状态 | フェザーブーツ |
| いつでもヘイスト | 9 | 70 | 战斗中一直处于"ヘイスト"状态 | エルメスのくつ |

| アビリティ名 | 必要魔石力 | 必要AP | 效果 | 持有该特技的装备 |
|---|---|---|---|---|
| いつでもリジェネ | 10 | 35 | 战斗中一直处于"リジェネ"状态 | 金の发饰り、ブレイブスーツ |
| おまじない | 12 | 140 | 战斗中一次性直处于"リレイズ"状态 | 转生の指轮 |
| HP10%アップ | 4 | 10 | HP上限增加10% | 柔术道着、ゲルミナスブーツ、アクアマリン |
| HP20%アップ | 8 | 40 | HP上限增加20% | アダマン帽、チャクラバンド、黑带他 |
| 与一の心 | 2 | 30 | 战斗中物理攻击命中率提高 | パワーリスト、ラピスラズリ |
| 忍者の教え | 16 | 210 | 使排在后列的队员拥有前列队员的攻击力 | まもりの指轮 |
| MP消费攻击 | 5 | 60 | 通过消耗MP使物理攻击力提高 | レッドキャップ、バトルブーツ、パワーベルト |
| バードキラー | 3 | 10 | 对飞行类的敌人有特效(攻击力提高) | アダマンベスト、黄色いスカーフ |
| ムシキラー | 2 | 10 | 对昆虫类的敌人有特效(攻击力提高) | ミスリルの腕轮 |
| ストーンキラー | 4 | 10 | 对岩石类的敌人有特效(攻击力提高) | 力だすき、アダマンベスト |
| アンデッドキラー | 2 | 10 | 对不死类敌人有特效(攻击力提高) | みこしかつぎ帽子、ヘッドギア、ンカイの腕轮 |
| デビルキラー | 2 | 10 | 对魔族有特效(攻击力提高) | 魔人の胸当て、チェインプレイト |
| ビーストキラー | 4 | 10 | 对野兽类的敌人有特效(攻击力提高) | 闪光魔帽、エゴイストの腕轮、黑带他 |
| マンイーター | 2 | 10 | 对人形的敌人有特效(攻击力提高) | ピュプノクラウン、バンダナ、さんごの指轮 |
| いやしの | 2 | 40 | 使攻击力变为回复力作用在指定对象上 | アンクレット、ガーネット |
| 追加效果发动 | 3 | 20 | 使武器附加特殊效果发动 | ねじりはちまき、ブレイザー、キマイラの腕轮他 |
| ギャンブル防御 | 1 | 35 | 防御力随机变化 | アダマン帽、ねじりはちまき、力だすき |
| マカロフ投法 | 19 | 125 | 特技"なげる"的威力提高 | ブレイザー |
| 反射区熟知 | 3 | 30 | 特技"チャクラ"的回复效果提高 | 黄金のスカラー |
| 满月の心得 | 8 | 60 | 受伤时"トランス"值的增长率是平时的2倍 | ダルクハット、ヒスイの腕轮、大地の衣他 |
| カウンター | 8 | 240 | 当受到敌人物理攻击时用物理攻击作出反击 | ミスリルクロー、ポイズンナックル、猫の爪他 |
| かばう | 6 | 90 | 我方队员生命危机时替他承受攻击 | レッドキャップ |
| 目には目を | 5 | 50 | 使"カウンター"的发动确率上升 | 闪光魔帽、忍びの衣 |
| 热せず冷ませず | 4 | 30 | 使"フリーズ"(冻结)或"ヒート"(火伤)的状态无效 | ヒスイの腕轮、マダインの指轮、妖精のピアス他 |
| 警戒 | 4 | 30 | 绝对防止敌人的先制攻击 | 忍びの衣、ゲルミナスブーツ |
| レベルアップ | 7 | 50 | 获得的经验值是平时的1.5倍 | エゴイストの腕轮、ロゼッタの指轮、妖精のピアス |
| アビリティアップ | 3 | 80 | 获得的AP是平时的2倍 | グリーンベレー、ブリガンダイン、ラピスラズリ他 |
| 逃げてもギル | 3 | 30 | 战斗逃走后可以得到一定的金钱(装备"とんずら"后除外) | リスト、金のチョーカー、デザートブーツ |
| 眠らずの术 | 5 | 20 | 防止"睡眠"状态 | バンダナ、大地の衣、さんごの指轮 |
| 毒味の术 | 4 | 25 | 防止"猛毒"、"毒"状态 | チャクラバンド、ガラスの腕轮、サバイバルベスト他 |
| 暗黑回避の术 | 4 | 25 | 防止"暗黑"状态 | みこしかつぎ帽子 |
| 濒死HP回复 | 8 | 75 | 濒死时HP自动回复 | ブレイブスーツ、プロミストリング |
| 固まらずの术 | 4 | 15 | 防止"石化"、"徐一に石化"状态 | ダルクハット、ドラゴンリスト、黑装束他 |
| 魔法返し | 9 | 170 | 受到敌人魔法攻击后,反作用给对方 | ピュプノクラウン、ブリガンダイン |
| オートポーション | 3 | 30 | 受到攻击时自动使用道具回复HP | 魔人の胸当て、金のチョーカー、エルメスのくつ他 |
| 止まらずの术 | 4 | 20 | 防止"ストップ"状态 | 忍びの衣、魔人の胸当て、サバイバルベスト他 |
| 混乱回避の术 | 5 | 30 | 防止"混乱"状态 | グリーンベレー、黑装束、魔术师のくつ他 |

**"チョコボの森"在"リンドブルム"地龙门向东北走,过了桥就可看见了。初时来"チョコボの入江"和"チョコボの森"还不能发现"チョコグラフ",去那里的办法是:在"入江の岛"西侧的岛上乘陆行鸟向北迂回到达。**

1.川のほとり:在"リンドブルム"和"チョコボの森"之间的河入海处附近。

2.山のはざま:"ク族の沼"的西南方、环山的海岸附近。

3.みかいの地:"魔の森"南侧河的东侧。

4.やすらぎの浜:"クレイラ"的西北方海边。

5.枯れた砂浜:"ドナ大平原"的"ク族の沼"附近。

6.いてつく大地:"エスト・ガザ"正东的海边。

7.忘れ去られた浅濑:渡过"エスト・ガザ"正东海边的浅滩,是比"辉く岛"还往南的岛的浅滩。

8.远くの浅濑:"ウイユヴェール"向东有个"エバーラング"岛,在此骑上陆行鸟。向北大迂回到达"水の祠"之南。

9.枯れ果てゆく浅濑:从"魔道师の村"的东南骑陆行鸟到浅滩向西,比フォッシル・ルー更往西。

10.ふかんの浅濑:"雾の大陆"的"ク族の沼"正东方向小岛的浅滩。

11.小さな浜边:"チョコボの森"正南方向的小岛。

12.夜あけの浅濑:在"チョコボの森"骑鸟到"トレノ"南部浅滩。

13.闭ざされた森:"ダリ"西南,被重山包围的森林。

14.绿の高原:"アレクサンドリア"之西翻过一座山的地方。

15.夕ぐれの高原:在"ウイユヴェール"的东北方骑鸟到达"ウイユヴェール"西南山的低洼地处调查。

16.忘れられた高原:从"イプセンの古城"向西南。

17.冷たい入り江:"火の祠"西边的海湾(在海中)。

18.雾の近海:"アレクサンドリア港"附近的两个小岛北部地区(アレクサンドリア港正北)。

19.外侧の岛:"デザートエンプレス"东北的小岛。

20.忘れられた岛:"忘れ去られた大陆"上"ク族の村"东边小岛的高台。

**使用デッドペッパー场所**

1.在"クワン洞の钓り场"看见水泡时选择使用"デッドペッパー"。

2.到达地图上没有的东北极点处附近岛的山上。(比比)

3.在"辉く岛"游泳时发现(无泡)。

4.地图上最北边的岛的两个尖海角中间的泡。

5."雾の大陆"和"外侧の大陆"之间的海中,"アレクサンドリア城"正北方的泡。

6."风の祠"正南方向海湾处的泡。

7.地图上最北边的岛(右侧)的山中。(比比)

8.向"火の祠"东北方的山中。(比比)

9."水の祠"向正东、"ウイユヴェール"向正北、在"忘れ去られた大陆"东部。(比比)

10.从"水の祠"向东南、"ダゲレオ"向正北、一片被山包围的树林里。(比比)

# 最终幻想战略版

# 精典GAME完全攻略回顾

### 学习究极的攻击魔法!!

第四章攻略的最大重点，就是ラーバリー城城门前的连续三场激战，难度之高自是不必说，另外，不能放过只有在这里才能得到的能力和物品。所谓的能力，就是此系列中，最耳熟能详的究极攻击魔法“アルテマ”，在城门前和城门内出场的レディ和セリア的アサシンコンビ所使用的这个魔法，只有ラムザオ能学得到，顺便说一句，由于这个魔法属于见习战士的能力，因此，要在战斗前，将ラムザ转职为见习战士，战斗中的重点，是要准备能对付アサシンコンビ的“息の根止め”、“チャーム”等特殊攻击的装备，之后，用スタディオ的“脚を狙う”来封锁住她们的动作，也是很重要的。

另外，物品方面，重要的是在城内出场的エルムドア公爵装备的“源氏系列”。是全剧中只有在这里才能得到的稀有物品。虽说它的偷窃率接近于0，但也并非是完全不可能的。表示上虽然是0%，但还保留着小数点以下的可能，这对于喜欢收集的玩家来说，有挑战的价值。

### “FFⅦ”的主人公克劳德的加入

隐藏人物中，有着如眼珠般存在的地位的要数克劳德了吧，将除他以外的三个隐藏人物加为伙伴之后，才可将他加为伙伴，剧情才可向后发展，①先去贸易市场，在花店买花→②去机工都市ゴーグ③再返回ザーギド，在这里取得战斗胜利。大概就是这样，另外，要想将克劳德的力量完全发挥出来，他的特殊装备“マテリアブレイド”不可少。这要在他加入之后，去ベルベニア活火山处得到。

### 稀有物品的宝库ディープダンジョン

第四章最后的重点，与其说是最后一役，不如说是这个，在地图上显示这里隐藏着稀有物品的ディープダンジョン，要想进入这里，就得先到圣シュロンド寺院。使主要剧情发展之后，再返回贸易都市ウォージリス。然后，在酒馆中听传言就行了，ディープダンジョン的注意点在于，要想下到地下，还必须找到隐藏楼梯。还有，探索工作只能在战斗中进行，因此，在未发现楼梯之前，切不可将所有敌人全部消灭掉，最后的敌人若在“トード”、“チキン”等状态下，那我们就无能为力了。

**以下是我们总结的各职业的转换特点以及游戏中个人的所有数值的详细解说。这是应许多玩家的要求而刊登的，那么以后如果大家对我们刊登的精典 GAME 完全攻略中出现的游戏还有什么想要了解的，请写信告诉我们，我们会尽量满足大部分玩友的要求。**

### 附录：各职业的长短处彻底检验

玩过游戏的就会明白“FFT”里，除见习战士和アイテム士之外的职业，要转职均必须满足一定条件。因此，要想使职业转换更有效，事先选择什么人物，选择什么系统的职业，就显得尤为重要了，最终的目标是要成为万能型的，途中要能抄捷径，出力少，却强化快，那当然最好，关键在于，在一开

始,就要根据各个人物的基本数值,决定他的方向性。

职业从大的方面来说,分为向前攻击战斗的战士系和从后方进行魔法攻击、支援的魔道士系二种,前者 BRAVE、后者的 FAITH 的数值,对其能力有很大影响。总之,就是要培养前者的数值高的战士系和后者的数值高的魔道士系,这才是基本。当然,这些数值随着升级上下浮动也是有可能的,但在序盘时升级机会不多,因此,数值还是,不可少的。另外,这里还存在着男女能力的差异,其设定为若是男性的话则其物理攻击力稍高,女性的话,其魔法攻击力稍高,如果细说的话,将性别、职业统一起来设定比较好。

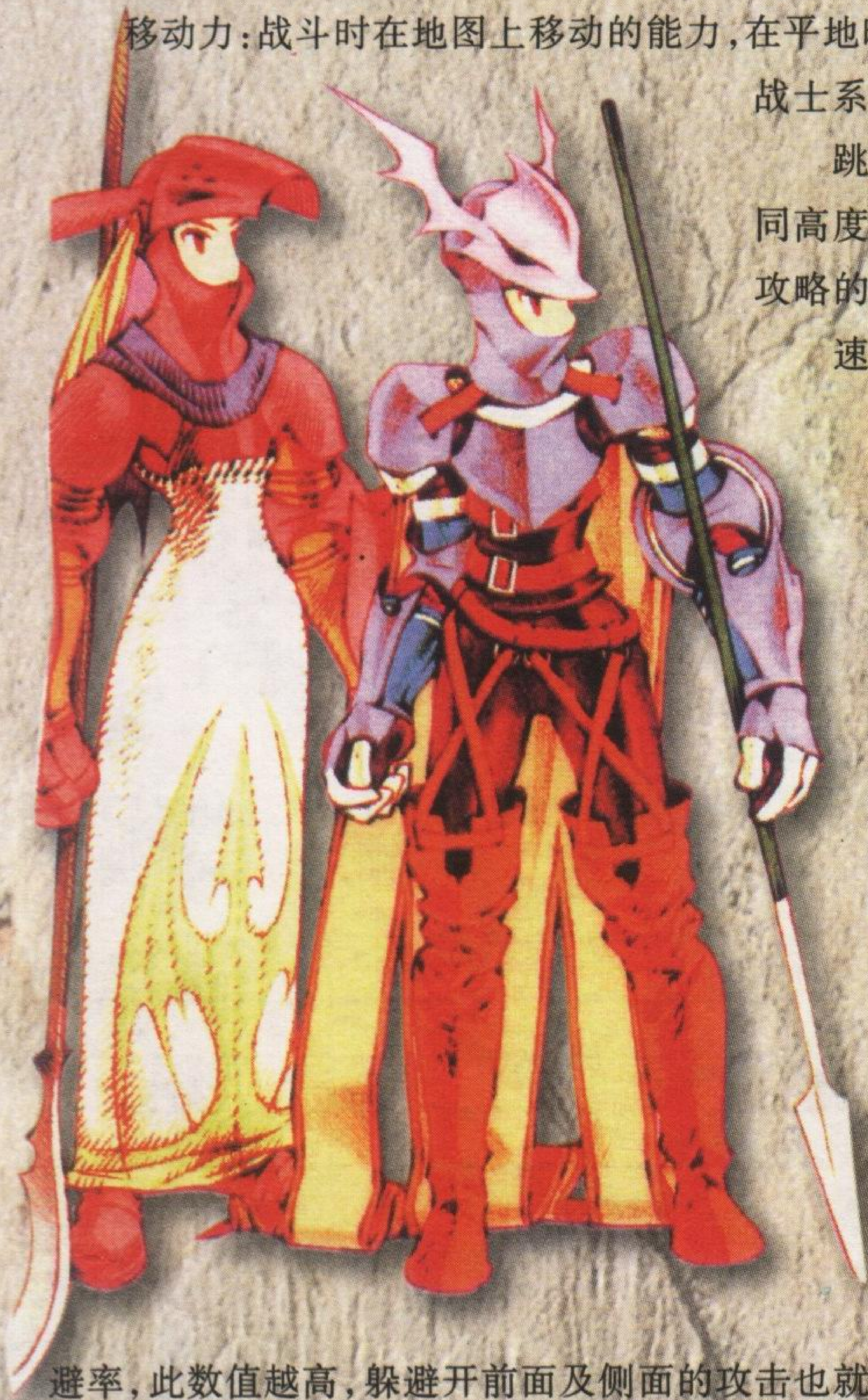
此外,若想有效转职的话,还需要考虑另外一种模式,首先是战士系,它的最终目的是要成为忍者。要想早日成为忍者,要经过见习战士→骑士→修道僧→风水士→弓箭手→THIEF→忍者,这样一段过程,在后半段的战斗,还必须掌握"白刃取り"。当然在从 THIEF 到忍者之中还可以加上龙骑士→侍的过程。另一方面,魔道士系的最高顶点是算术士,同样,要先以召唤士为目标,积累战斗力.要经过アイテム士→黑魔道士→时魔道士→召唤士,在这一模式下,仅使一部分成员能积累到白魔道士和阴阳士的经验值的话,比较好,还有,对于魔道士系的职业。还需具备必须的能力,那就是缩短 CT 的"ショートチャージ"。随便使用它会产生极端后果。



### *附录:各参数内容的详解*

移动力:战斗时在地图上移动的能力,在平地时,这一数值还会上升,对于在战斗中的战士系来说,这个数值很重要。





跳跃:表示人物移动的高低差,可以任意上下越过与此数值相同高度的障碍物。在物定的地图上,这数值的高低,还会大大影响攻略的难易度。

速度:人物快慢的表示,此数值高的人物,CHANGED TIME 表变满的就早,战斗中选择命令的顺序的速度就快。

WEP. POWER L/R:表示武器的攻击力,此数值越高,在物理攻击中给对方的打击就越大,顺便说一句,R 表示右手的装备,L 表示左手装备的攻击力,但"FFT"中没有左右撇子的概念,因此无论哪只手装备武器,数值都不会变化。

WEP. POWER%:持武器时的回避率,这个数值越高,防卫对手武器攻击的概率也就越高,但是,这一定要与人物的"装备武器防卫"这一能力成套使用,若不成套使用的话,这一数值再高也无意义。

AT:人物固有的攻击力,此数值越高,给予对手的损害也就越大,游戏中上面的数值表示物理攻击力,上面的数值表示魔法攻击力。

C-EV:人物固有的回避率,此数值越高,就越容易避开对手的攻击,同上,上面的数值表示对物理攻击的回避率,下面的数值表示对魔法攻击的回避率。

S-EV:表示人物装备的盾的回避率,此数值越高,躲避开前面及侧面的攻击也就越容易,与 C-EV 相同,上面数值表示对物理攻击的回避率,下面数值表示对魔法攻击的回避率。

A-EV:表示人物装备的附件的回避率,此数值越高,就越容易躲避对手的攻击,与能躲避前面和侧面的攻击的盾正好相反,附件对后方攻击有效。

以上九项是决定人物能力各个参数的,在这些重要的参数中,速度一项最为关键,此数值的大小决定了战斗中的行动顺利与否,就是说,无论你有多高的攻击力,多高的移动力,若不能行动,一切均无意义。



**虽然我们的手头有不少游戏的攻略和资料,但我们希望能够有读者参与进来,你们可以来稿告诉我们最想看到的精典 GAME 完全攻略,这样我们也可以根据大家的要求有目的的安排文章。当然如果你们愿意把自己的心得与大家分享的话,也可以把那些东西整理成文章寄来。**

——DRAGON



# PERSONA 2 罚

## 追加攻略篇

在本作中加入了许多隐藏情节，而且如果玩者继承了前作“罪”的 SAVE 后这种隐藏情节的数量还会增加，因此本攻略就以这些隐藏事件为主向大家做一下比较详细的介绍。

机种:PS　厂商:ATLUS　类型:RPG　媒体:CD－ROM

### 传说之武器的取得方法

1.【アラヤ神社】：在达哉的告白事件后去该神见一位呆在里面的男子。
2. 与他对话可以听到“传说の武器职人の传言”，并且让你去找一找。
3. 这之后去【赤提灯しらいし】，会被拜托去找传说之武器职人——アサノタクミ。
4.【赤提灯しらいし】店的深处在一位自称打手(用心棒)的男子处得到“传说的武器职人曾出现在アラヤ神社”的传闻。
5.【葛叶探侦事务所】:在此将此传言推广。
6. 再回到【アラヤ神社】去找一个“疲れたサラリーマン”的人并与之对话得知他是那个传说的武器职人アサノタクミ。
7. 从他那儿得到“秘传书”后再前往【パパラチャ】。
8. 这样以后就可以在【パパラチャ】进行传说之武器的开发依赖了。

### 消失后的鸣海区

在鸣海区有两家重要的物品商店，分别是出售武器、防具的【クレール・ド・リュンヌ】和出售饰品的【パパラチャ】!

由于【クレール・ド・リュンヌ】处商店出售的物品大多有着相当高的利用价值，所以它是游戏中后盘相当重要的场所，而【パパラチャ】更是制造传说之武器的地方。但是当アメノトリフネ浮上后，鸣海区也随之消失，不过不用担心只要利用传闻便可以让这两家商店复活。

### 不用 10 万元也可以与葛叶探侦事务所中的ネコマタ见面的方法

与前作相同，只要跟招财猫对话后它会让你投入 100 元，但是如果本游戏开始前曾用过“罪”的 SAVE，在此招财猫就会让你每次投入 1000 元，当累计到 10 万时事物所里面那个以前不能打开的门就会开启，恶魔传言屋ネコマタ就会登场。

### 另外还有一个不花这 10 万元也 OK 的方法

很简单，只要将海底遗迹的剧情完成，在【赤提灯しらいし】寻人任务中就会出现ネコマタ，这样再回到招财猫处与之对话，此时它便不再向你要钱并会说“ニャニャッ!?まだ何か用かニャ!?”。此时玩者便有一次输入名称的机会，只要签入ネコマタ便可与事物所内紧闭之门后面的ネコマタ见面了!!

| 场所 | 听到的传言 | 结果 |
|---|---|---|
| 【Jolly Roger】マスター | “パパラチャが无事だったらしい” | 【パパラチャ(港南店)】OPEN |
| 【ダブルスラッシュ】传言揭示板 | “クレール・ド・リュンヌが无事だったらしい” | 【クレール・ド・リュンヌ(青叶店)】OPEN |

### “赤提灯しらいし”所在地

ホンダリョウイチ:【莲华台】时间城
タナカオサミツ:【青叶区】キスメット出版
ムラタタクヤ:【莲华台】KAORI
サツマゴンゾウ:【梦崎区】ムー大陆
スズキユウイチ:【莲华台】がってん寿司
キムラヤヨイ:【鸣海区】パパラチャ
シミズショウイチ&タナカシズエ:【梦崎区】トニーショップ
ナガセタイチ:【平坂区】カイロプラティック
ヨコヤマケイコ:【梦崎区】サトミタダシ
イケナカユウタ:【港南区】珠间琉ジニー
クドウサオリ:【青叶区】珠间琉 TV
イイダサトミ:【港南区】サトミタダシ
キノシタジュンジ:【平坂区】カス校防空豪前
ニシタニセツ:【莲华台】アラヤ神社
ナカタニケンイチ:【鸣海区】クレール・ド・リュンヌ
サイトウジュン:【港南区】冬サイコセラピー
マツシタヒロミ:【平坂区】东亚ディフェンス
イケダジュンコ:【梦崎区】ビキニライン
アサノタクミ:【莲华台】アラヤ神社

### トリッシュのアイス一览

1. 使恶魔传言屋的ネコマタ出现。
2. 从ネコマタ听说“トリッシュのアイスの传言”并散布。
3. 然后在ダンジョン里的回复之泉初次遇上 ICE 屋!

| アイス的名前 | 效果 |
|---|---|
| イタリアンジェラート | VIT+7 |
| スパゲッティーアイス | TEC+3 |
| ペッパークリーム | AGI+3 |
| イカスミシャーベット | STR+7 |
| あいすくりん | TEC+7 |
| スーパーバニラ | AGI+7 |
| 抹茶アイス | STR+3 |
| ダイナミックソフト | VIT+3 |
| ラッキークリーム | LUC+8 |
| ノーザンライトバニラ | LUD+15 |

| マテリアル名 | 召唤可能ペルソナ | 入手方法 |
| --- | --- | --- |
| 七色の闪光 | STAR:**イーリス**（LV 18） | GOLD:1F 男子更衣室的道具箱 |
| 唯我独尊 | HIEROPHANT:**シャカ**（LV 29） | HIEROPHANT:与**シャカ**（LV29）战斗胜利后获得<br>平坂区 春日山高校 防空壕 第 2 区画内出现 |
| 宝贝 | JUSTICE:**ナタ**（LV 29） | JUSTICE:与**ナタ**（LV29）战斗胜利后获得<br>青叶区 青叶公园内出现 |
| **ノアトゥン** | WORLD:**ニヨルド**（LV 38） | HERMIT:**グリンブルスティ**（LV28）归还时的道具 |
| **ドルドナの棹** | SUN:**イルダーナ**（LV 46） | 日轮丸:B3 的道具箱 |
| **ウルの月** | MOON:**ナンナル**（LV 73） | MOON:与**ツクヨミ**（Lv51）的归还时的交换道具 |
| **ウルザンブルン** | FORTUNE:**スクルド**（LV 66） | **アメノトリフネ**:B6 的道具箱 |
| 深红の翼 | TEMPERANCE:**スザク**（LV 63） | **アメノトリフネ**:B6 的道具箱 |
| **ステュクス** | DEATH:**カロン**（LV 47） | **ムー**大陆 **カジノ**的奖品（COIN:10000） |
| 生首の**ネックレス** | EMPRESS:**カーリー**（LV 61） | **ムー**大陆 **カジノ**的奖品（COIN:15000） |
| 武将の驹 | JUSTICE:**ビシャモンテン**（LV 59） | **ムー**大陆 **カジノ**的奖品（COIN:15000） |
| 水莲の花弁 | PRIESTESS:**ラクシュミ**（LV 71） | **ムー**大陆 **カジノ**的奖品（COIN:18000） |
| 正宗の眼带 | HIEROPHANT:**ブラフマー**（LV 82） | **ムー**大陆 **カジノ**的奖品（COIN:20000） |
| 告发者の日记 | JUDGEMENT:**サタン**（LV 96） | **ムー**大陆 **カジノ**的奖品（COIN:50000） |
| 古の太阳 | JUSTICE:**ヒューペリオン**（LV 63） | 岩户山:B1 隐藏部屋的道具箱 |
| 青铜の指轮 | HUNGED MAN:**プロメテウス**（LV 61） | 岩户山:B1 隐藏部屋的道具箱 |
| 银の弓 | MOON:**アルテミス**（LV 63） | 岩户山:B2 隐藏部屋的道具箱 |
| **オルテュクス** | STAR:**アステリア**（LV 62） | 岩户山:B3 隐藏部屋的道具箱 |

## PERSONA 2 罚游戏攻略事件补遗

**一.EX 迷宫**

只要满足以下条件就可以在标题画面中多出 EX 迷宫选项

1. 继承前作“罪”的 SAVE（在 SAVE 画面中可以看到达哉的面部图标）
2. 完成本作的南条路线（在 SAVE 画面中可以看到南条的面部图标）
3. 完成本作的**エリー**路线（在 SAVE 画面中可以看到**エリー**的面部图标）

**二.防空壕**

春日山高校的地下防空壕随着故事的推进会出现新的区画

第 8 区画之门打开的条件是必须在最终决战之前打败两个影之角色

第 2 区画:**シャカ**が出现

第 6 区画:传言恶魔**テケテケ**が出现

第 8 区画:天正大判（宝箱）

第 8 区画:**レジェンブライト**（**サチコノタカラモノベヤ**的宝箱）

宝物部屋的门与途中得到的日记中的“楠”、“背”等,将这 4 个字分解便是木、南、月、北、金、东、日、西,将分解后的 8 个字重新组合再与揭示板重新对照,可以得到密码 3341。

**三.传言魔法合体**

当有些恶魔获得传言中的魔法后便可与**アベノセイメイ**的精灵召唤进行组合

**サラマンダー**:**ダイナミックアギラオ**＋精灵召唤
**ノーム**:**グレイトマグナス**＋精灵召唤
**ウンディーネ**:**ワンダフルアクエス**＋精灵召唤
**シルフ**:**デンジャラスガルーラ**＋精灵召唤
**キングフロスト**:**アトミックブフーラ**＋精灵召唤
**タケミカヅチ**:**ハイパージオンガ**＋精灵召唤
**ヒノカグツチ**:**ウルトラフレイラ**＋精灵召唤
**ハチマン**:**超メギド**＋精灵召唤

**四.理学研究所理学配电盘的钥匙**

1. 先调查一次配电盘
2. 与恶魔**ラスプーチン**遭遇
3. 与此恶魔签定契约
4. 与此恶魔对话会听到有关配电盘钥匙的传闻

**五.有关战斗中的特定事件**

要想打败近乎无敌的**アジ・ダカーハ**就必须使用 STAR **ファリードゥーン**做为 PERSONA,这样在进入战斗后会发生双方暴走的事件,这样便可以打败它了。事件结束后还可以得到传说之武器的材料**レジェンブライト**。

## 人员搜索事件

| 探し人 | 依赖料 | 报酬金 | 居场所 |
| --- | --- | --- | --- |
| **ホンダ リョウイチ** | 1,000 | 10,000 | 莲华区 时间城（里面的男性） |
| **タナカ オサミツ** | 1,000 | 10,000 | 青叶区 **キスメット**出版社（一进去就出现在面前的男性） |
| **ムラタ タクヤ** | 1,000 | 10,000 | 莲华区 Kaori（**かおり**右侧的男性） |
| **サツマ ゴンゾウ** | 1,000 | 10,000 | 梦崎区 **ムー**大陆（店中央穿衬衫的男性） |
| **スズキ ユウイチ** | 2,000 | 20,000 | 莲华区 **がつてん**寿司（横放着的水槽的旁边的男性） |
| **イケナ カユウタ** | 2,000 | 20,000 | 港南区 占い屋**ジニー**（在墙壁侧的虚弱青年） |
| **キムラ ヤヨイ** | 2,000 | 20,000 | 鸣海区（港南区）**パパラチャ**（胖大婶） |
| **ハンフリー** | 2,000 | 20,000 | 青叶区 **パラベラム**（坐在柜台里面的男性） |
| **シミズ ショウイチ**<br>**タナカ シズエ** | 4,000 | 40,000 | 梦崎区 TONY 'S SHOP（情侣） |
| **ナガセ タイチ** | 3,000 | 30,000 | 平坂区 富永**カイロブティック**（在里面坐着的一位老人） |
| **ヨコヤマ ケイコ** | 3,000 | 30,000 | 梦崎区 **サトミタダシ**（在棚的背影处隐藏的女子） |
| **クドウ サオリ** | 3,000 | 30,000 | 青叶区 珠间琉 TV（在案内所的女子） |
| **ネコマタ** | 3,000 | 30,000 | 青叶区 葛叶探侦事务所（招财猫投钱 100 回后,在以前不能打开的门后出现） |
| **イイダ サトミ** | 4,000 | 40,000 | 港南区 **サトミタダシ**（面向大街的玻璃边的女性） |
| **キノシタ ジュンジ** | 4,000 | 40,000 | 平坂区 春日山高校 B1F 地下室（防空壕入口处的风纪委员） |
| **ニシタニ セツ** | 4,000 | 40,000 | 莲华区 **アラヤ**神社（神社院里的婆婆） |
| **ナカタニ ケンイチ** | 5,000 | 50,000 | 鸣海区（青叶区）**クレール・ド・リュンヌ**（在入口附近的 2 人组） |
| **サイトウ ジュン** | 5,000 | 50,000 | 港南区 **サイコセラピー**（坐在**マキ**旁边的男性） |
| **マツシタ ヒロミ** | 5,000 | 50,000 | 平坂区 东亚**ディフェンス**（柜台里面的女性） |
| **イケダ ジュンコ** | 5,000 | 50,000 | 梦崎区 **ビキニライン**（里面的女性） |

## 传言事件一览

| 传言名 | 场所、人等等 | 效果 |
|---|---|---|
| エンブレムの不思议な力(事件) | 在七姐妹学园时计台事件时周防达哉赠送(事件) | 持有七姐妹学园的徽章和被 JOKER 保护 |
| バラベラムの意外な商售(事件) | パオフウ(事件) | バラベラム可以买到武器 |
| 时间城が不思议なものを販卖 | トロ | 在时间城可以买到魔法卡 |
| ロサカンディータの意外な商售 | トロ or 电脑网络 | 在ロサカンディータ可以买到防具 |
| 时间城で更なるサービス开始 | トロ(森本病院完成后) | 可以复制魔法卡 |
| 月间バトルマスターで本物が当たる | トロ(森本病院完成后) | 只要应募悬赏就可以得到武器 |
| 珠间琉ジニー、ついに乘り换える | 传言屋的マスター(森本病院完成后) | 可以让占卜师ジニー替你占卜 |
| 东亚ディフエンスの意外な商售 | 传言屋トク | 贩售特殊武器 |
| | 传言屋的マスター | 贩售特殊防具 |
| 赤提灯しらいしの本业は? | 传言屋トク | 出现寻人事件 |
| トニーはマフィアの密售人? | 传言屋的マスター | 不思议的道具 |
| | チカリン | 特殊的饰品 |
| ムー大陆は本物のカジノ | W.SLASH 的电脑网络 | 前面的投钱口 |
| | チカリン | ブラックジャック的奖金很高 |
| | トロ | 玩扑克有利 |
| 别册ミラクルで本物が当たる | トク | 特殊的道具 |
| | チカリン | 得到マジックカード |
| クラブ ゾディアックその奥は… | ゾディアック俱乐部内的年轻女子 | 道路复杂,可以得到好多道具 |
| 传言の隐し CD | 杂志、传言的珠琉间市准备号(葛叶探侦事务所所长后的本棚) | 在ギガマッチョ可以买到隐藏 CD |
| ファンタジーワールドで本物が当たる | 传言屋トク | 有真正的防具 |
| | チカリン | 有真正的饰品 |
| | 传言屋的マスター | 有真正的魔法卡 |
| 事件の情报を握る人物がパラダイムに… | うらら(事件) | 选择人物若是男性→南条成为同伴 |
| | うらら(事件) | 选择人物若是女性→エリー成为同伴 |
| 地图を集める大富豪? | バーテン(第 5 人成为同伴后) | 地图作成事件 |
| パパラチャの意外な商售 | バーテン(第 5 人成为同伴后) | 可以订购武器和防具 |
| クレール・ド・リュンヌの意外な商售 | バーテン(第 5 人成为同伴后) | 出售武器 |
| 珠间琉ジニーの新しい占い | 传言屋的マスター(第 5 人成为同伴后) | 占卜师ジニー占卜相性 |
| 冲击、传方恶魔ムッシー上陆 | ムー大陆的警备员 | ムー大陆的 3F 的回复之泉出现了ムッシー,用ムッシー的牙可以换到アジリティソース |
| 凄惨、传言恶魔呪いのタクシー现る | ムー大陆里的学生(冬子) | ムー大陆的 5F 的咒之タクシー出现,在 4F 得到"いみない"这个密码就可以进入屋中,用咒之タク帽可以换得アカシックリング |
| 高速、传言恶魔 100 キロババア | ギガ・マッチョ的イシュキック | ギガ・マッチョ的 3F 的 100 キロババア出现,用高速的称号换取インセンスセット |
| 最速、传言恶魔 200 キロジジイ出现 | ギガ・マッチョ的イシュキック(100 キロババア完成后) | ギガ・マッチョ的 200 キロジジイ出现,用超高速的称号换取レジェンブライト |
| 怪谈、传言恶魔テケテケ | 春日山高校前的男(街市地图) | 春日山高校(3F)テケテケ出现 |
| 恐怖、传言恶魔くだん现る | 春日山高校地下室的康夫(生徒会长) | 春日山高校的防空壕(第 6 区画)くだん出现,拿くだん的头可以换取提升ペルソナ能力的 3 个点数 |
| 怪奇、传言恶魔カシマレイコ | 珠间琉 TV 局 1F 警备员 | 珠间琉 TV 局カシマレイコ出现,カシマレイコ的伞可以换取インセンスセット |
| ロサカンデータ、あのマヌカンが… | W.SLASH 的电脑网络 | マヌカン被潮流所影响后:①如果真的被潮流所影响的话就由妹妹来代替她;②跟上巴黎流行潮流 |
| しらいしのおばちゃん、梦を实现! | 传言屋的トク | しらいし的阿姨开始写自传 |
| ジニー、パワーアップ | 传言屋的マスター | 占卜相性的人数增加 |
| かおりさんの挑战状 | 葛叶探侦事务所的恶魔传言屋ネコマタ | 开始アロマテラピー |
| エテーリアの新たなる挑战 | 葛叶探侦事务所的恶魔传言屋ネコマタ | 开始新エステコース |
| トリッシュの新しい商售 | 葛叶探侦事务所的恶魔传言屋ネコマタ | 在回复之泉可以贩售 ICE |
| 传言の隐し CD2 | 废工场 B2F PASSWORD 入手场所横的宝箱的杂志,传言的珠间琉刊号 | 在ギガマッチョ可以买到隐藏 CD |
| 怪异、传言恶魔青マント | 鸣海区街市地图上的人 | 在港口有青マント出现。<br>用青マント可以换ウーマンパワード |
| クレール・ド・リュンヌは无事だった!? | W.SLASH 的电脑网络(トリフネ完成后) | 转移到青叶区 |
| パパラチャは无事だった!? | 传言屋的マスター(トリフネ完成后) | 转移到港南区 |
| 守钱奴,改心する? | 葛叶探侦事务所的恶魔传言屋ネコマタ(トリフネ完成后) | 回复之泉的トリッシュ改过 |
| 传说の武器职人は实在した | 参考传说武器商人出现的方法 | 参考传说武器商人出现的方法 |

# 秘技 酷 Cool



## Dance Dance Revolution 3rd MIX

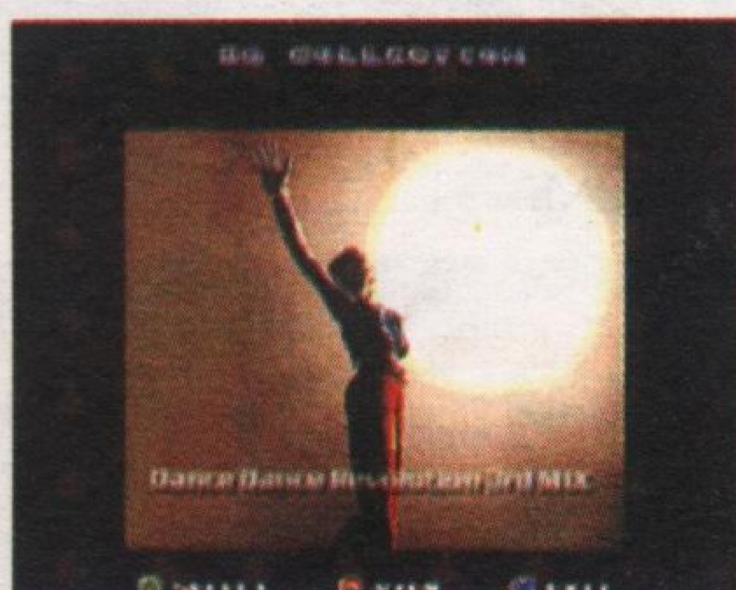
●机种:PS　●类型:ACT

### 隐藏要素大公开!

本次我们将公开全部隐藏要素！在过了一次关并跳完20曲以上后，就会出现PS才有的结尾。如果跳完140曲以上后，又将出现第二个PS特有的结尾。



### 出现BG COLLECTION



跳过160首曲后，玩家就可以选择喜欢的画像，开始时画像只有一张，想增加新的画面就要完成一些特定条件，而BG收藏中的BG是跳舞背影上的画像。

### 其它隐藏要素公开!!

#### REMIX MODE

通关70首,或1P和2P的卡路里消费达200以上后,(DIET)节食模式的角色就会使用REMIX模式了。

#### ENDLESS MODE

满足BG COLLECTION出现条件,再通过10曲以上后,ENDLESS MODE就会出现。除非MISS式GAME OVER,玩家可一直跳下去。

#### DIET MODE

满足BG COLLECTION出现,就要遵从左图中的集全13张画像的条件,节食模式中可使用的角色也能全部集全?



## ロックンメガステージ

●机种:PS　●类型:音乐ACT

### 上级者专用!隐藏模式公开

模式选择中的选择乐器画面



可预先设定难易度，使其变得简单，还可向你推荐秘技呢。你所要作的就是在选择画面上正确输入指令。成功的话就出现没有了乐谱显示的"瞬模式"，用这个模式练习，有超技在身可让你广受女孩子的倾慕!?

按照下面的输入方法正确的输入

按顺序输入：R1、上、下、上、下、L1、R1、R1、L1。

出现隐藏模式



### 其它隐藏模式

有让乐谱动得很快的"鬼模式"和增加乐谱数的"神模式"。还有街机上隐藏指令的再现,其名就是"隐模式"!每个模式的选择方法是在选择画面上输入下列指令。

| 模式 | 指令 |
|---|---|
| 鬼模式 | L1、上、上、下、下、L1、L1、R1、R1 |
| 神模式 | R1、上、上、下、下、L1、R1、L1、R1 |
| 隐模式 | L1、R1、L1、L1、R1、R1 |

### 2P输入指令的方式

如果你用2P玩隐藏模式的话，就是把最后的L1变L2，R1变R2这样变过来，这一条是隐藏指令的共通点。





## DEAD OR ALIVE 2

●机种：PS2
●类型：ACT

# 仔细观看角色

不管是在故事模式、时间挑战模式还是 VS 模式中，这个秘技都可以使用。当你胜出对手后出现 WINN 表示的时候，使用 1P 同时输入△和方向键，就可以调出此秘技，如果秘技输入成功的话，你就可以任意的操作镜头去观赏你喜欢的每一位角色，它可以从各个方向让你仔细的观看角色画面，把喜欢的人看个够！










▲胜利后按＋键和△键调出秘技，这样就可以从各个角度观看角色。




▲调出秘技后，还可以用□键和○键调整视角的远近。



## キラーバス

●机种：PS
●类型：SPT

# 发现蛇型的隐藏诱饵

发现对拉斯波斯巴斯（ラスボスバス）和杰克（ジャック）作战时有利的诱饵！首先故事要胜出第八关，这里波斯巴斯会咬着隐藏诱饵游来游去，把它钓上来就大功告成。不过，钓上和波斯巴斯无关的巴斯也许会容易些！




钓上大的猎物
发现波斯巴斯

完全胜出
ROUND8




▲胜利后满足条件就可以钓波斯巴斯，不要理其它的杂鱼。




▲使用**ウワサ**的“VIPER LUER”钓上这条大鱼。



## GOLF PARADISE

●机种：PS2
●类型：SPT

# 3 名隐藏角色登场

以前有很多秘技公开过的《GOLF PARADISE》，现在又有新的秘技发现，就是可以选择 3 个隐藏人物。如果想让隐藏人物出现，方法其实很简单，只要在指令画面上输入以下指令就可以了，试一试这些隐藏的角色吧！它们的实力是不一般的。这三个角色每人都有自己各自的特色，并且操纵起来都比较容易。

在开始画面
输入正确指令




▲成功和失败可以以效果音来判断，努力去试吧！

在输入指令时
千万不要慌张！！！

按顺序输入：L2、R2、L2、R2、上、右下、左、L1、R1。

三个隐藏角色出现




▲在右下方出现三个隐藏角色，分别是“**オルデン**”、“**メグ**”、“**スティーブン**”。



## 宇宙战士零

●机种：PS
●类型：ACT

# 6 名隐藏人物发现！

在这部汇粹松本零士名作人物的游戏中，又有 6 名隐藏人物出现！出现条件是用零打穿大宇宙叙事诗模式。大决斗模式可以用两名新角色，大宇宙叙事诗模式可以用バトル・アナライザー。




▲不要选择高难进行游戏，那样会很快通关，玩出隐藏角色。

隐藏角色出现







### 其它隐藏角色出现条件


用バトル・アナライザー再打穿一遍大宇宙叙事诗模式，就又可以有新角色出现。










THE KING OF FIGHTERS
2000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
™

随着中国电信将电话费、网费进行了调整,上网变得更加便宜了!这使许多喜爱游戏、动漫的朋友纷纷出现在互联网上,使互联网变得更加丰富多彩。许多新上网的TV-GAME FANS有个疑问,国内那些游戏站点比较出色呢?看看这个栏目吧,答案就在这里:

# 全国首届 COSPLAY 大奖赛

主办单位:《电子游戏与电脑游戏》(http://www.newtype.com.cn)
eLong 游戏人间网站(http://games.elong.com)



## 什么是 COSPLAY?

COSPLAY 是一种由真人来扮演游戏/动漫作品中人物的行为。在日本和其它游戏业发达的国家 COSPLAY 是前卫与时尚的代名词。人们扮演成自己喜爱的游戏/动漫人物,相互交流,而且游戏厂商也会定期举办 COSPLAY 比赛,这种比赛经常能吸引许多青少年的注意力。

## COSPLAY 面向的人群:

喜爱 COSPLAY 的人群一般是 12-25 岁的青少年。他们精力充沛,善于接受新鲜事物,尤其是喜爱游戏/动漫的的人群,他们甚至会模仿所喜爱角色的口头禅、外形甚至服饰。

## 赛程:比赛分为预赛和决赛两部分

预赛:8 月 10 日起在网上开始进行,在 eLong 游戏人间网站(http://games.elong.com)与《电子游戏与电脑游戏》的网站(http://www.newtype.com.cn)上放置所有参赛照片与选手本人照片。由网友进行投票,除在线投票之外,杂志社也接受来信投票。

参赛选手须于 9 月 15 日前将参赛照片(扮演好的造型照片)与本人生活照的电子文档发到 eLong 游戏人间网站的信箱(games@corp.elong.com)或者将纸质照片寄到《电子游戏与电脑游戏》杂志社。预赛评选从 15 日开始,28 日结束。预赛评选出的前 20 名选手将作为决赛人选参加在北京举行的决赛。参加决赛的人自行负责食宿。



决赛:10 月 3 日在北京进行。

除 20 名评选出的参赛选手外,其他愿意到现场表演、观看的朋友都可以到场。

决赛将由专门的评委打分,分别决出大奖一名,最佳服饰奖一名,最佳表演奖一名,优秀奖三名。

获得这三个奖项的外地选手可以享有报销往返硬卧车票的待遇。



## 场地:

预赛实行在网上投票与来信投票相结合。
决赛场地于 9 月 28 日在 www.newtype.com.cn 公布。

## 比赛规则:

预赛:由网友投票产生。得票最多的 20 名选手获得参加决赛的资格。
决赛:参赛者做现场表演,由现场评委评出各种奖项。
评委:由国内游戏业界人士担任。



## 奖品:

所有进入决赛圈的选手都可以获得全年的《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》杂志、eLong/Lohoo 卡。具体奖项请查阅主办单位的网站,在那里可以获得比赛的最新动态:

http://www.newtype.com.cn/cosplay
http://games.elong.com/cosplay

鸣谢:北京网易公司(http://www.163.com)在这次比赛给予的大力宣传

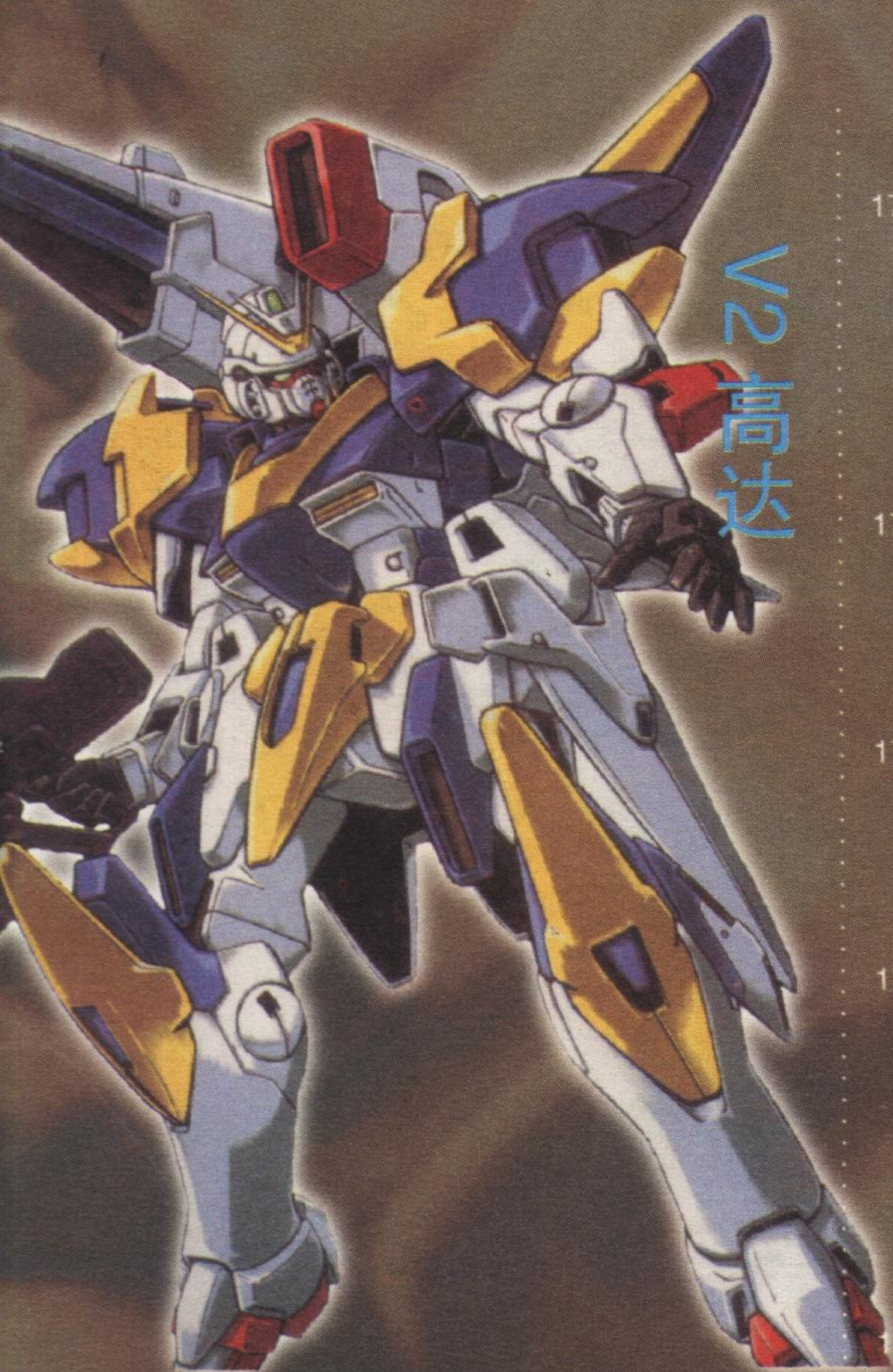
## 超级机器人大战的前史

# 觉醒之序章

| 西历 | |
|---|---|
| 2001 年～10 年 | ●在地球各地区自然灾害频繁发生，治安状况因而日趋恶化。全球多处爆发局部战争。针对此情况，以美军为核心的联合国军展开了一系列镇压行动。 |
| 2011 年　2 月 | ●在联合国内部,最初的地球联邦政府设立草案出台。 |
| 9 月 | ●东京发生大地震,日本经济崩溃,联合国军进驻日本。 |
| 11 月 | ●东亚北部新类型传染病肆虐。死者无数。 |
| 2012 年　1 月 | ●被称作“DOUBLE IMPACT”的两颗巨型陨石分别落在纽约与莫斯科，令两地区受到毁灭性打击。两颗陨石突然在地球卫星轨道出现之前，完全没有人观测到其存在。之后的调查证明陨石是人造物体,但这一情况并未向社会公开。<br>●紧接着 DOUBLE IMPACT 之后,在全球范围发生了电脑网络瘫患，使得情报产业的技术水平退化至 20 世纪 80 年代的程度。与此同时,全世界的治安状况再度恶化。 |
| 4 月 | ●在全世界的混乱局面中，以联合国军为中心的非常时期军事政权诞生。<br>●联合国决议通过设立地球联邦政府的议案。 |
| 2013 年　5 月 | ●联合国公布地球联邦政府设立草案。 |
| 7 月 | ●反对设立联邦政府的国家和势力开始向联合国军及支持设立联邦政府的国家采取武力行动,世界各地进入战争状态。 |
| 2014 年　1 月 | ●联合国军基本平定各地的反抗武装势力。 |
| 5 月 | ●联合国最终通过地球联邦政府设立草案 |
| 新西历 | |
| 001 年　1 月 | ●地球联邦政府成立，联合国军更名为地球联邦军。同时国际警察机构得到重组。<br>●自该年开始,人类社会以“新西历”为统一年号。 |
| 010 年～40 年 | ●西历 2011 年后的战争及自然灾害造成的损失得到重建。<br>●地球环境问题与人口问题日趋严峻。宇宙移民计划的研究成为重要课题。 |
| 041 年 | ●地球联邦政府设立以 NASA 为母体的宇宙开发公社。 |
| 051 年 | ●宇宙空间站“柯尔穆纳”的建设开始。 |
| 171 年　10 月 | ●盖塔(GETTER)射线研究机构早乙女研究所在浅间山麓建成。 |
| 172 年　1 月 | ●宇宙开发公社与迪斯拉/雷希研究所合作提出外宇宙探查计划,展开外宇宙航行舰的开发工作。 |
| 4 月 | ●兜十藏博士完成试验型万能侠的制造，但由于在启动实验中光子力反应炉失控，令担任助手的兜博士之子兜剑造夫妇死亡(之后剑造博士接受了秘密手术得以重生,试验型万能侠与光子力反应炉则被封存于光子力研究所的地下)。 |






NEWTYPE 会创造奇迹!

不灭的神话苏醒了!




| 年 | 月 | 事件 |
|---|---|---|
| | 6月 | ●吉恩公国在小行星带建成宇宙基地阿克西斯。 |
| 173年 | 2月 | ●兜十藏博士辞去光子力研究所所长职务(由弓弦之助继任),在自宅地下室开始开发万能侠Z。同时兜剑造博士也开始以试验型万能侠为基础,开发新万能侠(即之后的大万能侠)。 |
| | 5月 | ●迪斯拉/雷希研究所秘密开发的人类史上最初的空间跳跃(WARP)装置出台,但在测试中消失,因此被称作"蒸发引擎"。 |
| 174年 | | ●吉恩公国军的MS-05扎古验证机出厂。<br>●倡导完全和平主义的北欧国家桑古王国发表独立宣言,但由于联邦军的介入而失败(有传闻是罗姆菲拉财团在幕后操纵事态的进程)。 |
| 176年 | | ●格希隆组织在日本箱根的地下基地成立,E(EVANGELION)计划正式开始动作。冬月权造应碇源堂之邀加入该组织。 |
| | 12月 | ●玛奥军工厂在月面都市格拉纳达建成并开始运作。 |
| 177年 | 1月 | ●173年5月消失的"蒸发引擎"在火星轨道上出现。 |
| | 2月 | ●在地底世界拉·基亚斯的神圣拉古兰王国宫庭预言中,出现了魔神将毁灭兰古兰的内容。 |
| | 6月 | ●冈长官就任于联邦军校东支部,以刚健太郎的证言为依据,向联邦军本部陈述异星人将展开侵略的危机,但被上层忽视。 |
| 178年 | 4月 | ●外宇宙探查舰卢可西昂号秘密启航前往罗斯基地建造艾可沙里昂号(富士皇后)。 |
| | 8月 | ●联邦军的名将辰已国代就任艾克沙里昂号舰长。<br>●联邦议会通过"地球圈再生计划"的提案,正式展开重建工作。 |
| 179年 | 1月 | ●吉恩公国发表对地球联邦政府宣战公告,吉恩独立战争开始。 |
| | 12月 | ●在L5宙域突然出现的神秘陨石落在地球南部的亚达里亚岛,借此机会吉恩与联邦签署了停战协议,为这场日后被称作"一年战争"的战事划上了休止符。 |
| 180年 | 9月 | ●比安·佐尔达克博士在《第2次ASS-1调查工作阶段报告书》中向EOT特别审议机构提出,外宇宙文明与地球文明存在许多共通之处。但关于外宇宙文明的历史,因为ASS-1的记录装置有所损坏,进行进一步的调查存在着困难。 |
| | 10月 | ●玛奥军工厂推出累骑兵(PT)系列的1号机PTX-01盖修培斯特,共生产3架。同时开始PTX-.4休兹贝尔特及PTX05比尔特休班的开发。 |
| | 12月 | ●地底世界拉·基亚斯的神圣拉古兰王国开始实施魔装机计划。<br>●在位于小行星带的伊卡罗斯基地,开始研制对抗地球外智能生命体的机械兵器。<br>●罗姆菲拉财团开始研制MS托鲁斯。 |
| 181年 | 3月 | ●吉伦舰队抵达阿克西斯。 |
| | 4月 | ●多兹鲁舰队到达阿克西斯。 |
| | 5月 | ●集结在阿克西斯的吉恩残党部队重组为新吉恩军,吉伦·扎比出任总帅。 |
| | 6月 | ●国际警察机构兵器开发部长官草间博士与其子大作一起行踪不明。 |

8月

● BF(BIG FIRE)团开始 GR 计划，草间博士参与了该计划。

9月

● 比安・佐尔达克博士在《第 3 次 ASS－1 调查工作阶段报告书》中，提出参考 ASS－1 的 EOT 技术而得到的重力控制方法的基础理论。另外，在 ASS－1 中发现了有类似 WARP 装置的设施，该设施被命名为“转送系统”。

● EOT 特别审查议会认为以目前地球圈的战力无法战胜外宇宙文明的军队，因而提出逃离地球的计划，但比安博士以“人类无处可逃”的理由反对这一提案，并提出全面抵抗异星人入侵的口号。

182 年

● 格希隆完成生物电脑 MAGI。

● 玛奥军工厂完成 PTX－04 及 05 的研究，继而开始进入 PTX－06 比尔特拉布(可爱 PT)与 PTX－07 盖修培斯特 MK Ⅱ的开发工程。

183 年 1月

● 比安・佐尔达克博士在南亚达里亚岛的 EOT 研究机构结成 DC 组织。

10月

● 在南亚达里亚的 DC 总部秘密开始 EOT 研究，来自日本的早乙女博士、弓教授、刚光代博士、南原博士、叶月考太郎博士、四谷博士参加了研究组。地球各地的 EOT 设施自此开始在 DC 的资金援助下进行地球防卫用超级机器人的研制。

11月

● 联邦特别宇宙军 SDF 成立，布鲁诺・丁・格罗瓦准将出任司令官，正在外宇宙航行的艾克沙里昂号编入 SDF 所属。

12月

● 在加米托夫・海曼的提议下，以镇压吉恩公国残党及反地球运动为主要目的的精英部队提坦兹正式成立。

184 年 1月

● 联邦军极东支部决定开发对异星人作战兵器。

3月

● 属于 DC 的斯通威尔社与新中州重工企业联合推出可卖战斗机 VF－X1 的验证机。

5月

● 超级人型作战机械兵器瓦尔西昂在 DC 总部出厂，同时比安博士开始研制 2 号瓦尔西奥尼。

6月

● 在联邦军极东支部开始兽战机 (B 系列) 研制计划，叶月考太郎博士出任负责人。

7月

● 应联邦军极东支部委托，迪斯拉/雷希研究所开始研制 SRG－01 古伦加斯特 (G 系列)，玛奥军工厂开始研制 RTX－008 休凯班(H 系列)。

8月

● 玛奥军工厂的 PTX06 比尔特匀尔在变形测试中发生事故，因而中止了开发。但变形机构系统应用于之后的 R－I 机型上。

9月

● 夏亚・亚兹纳布尔返回地球圈，化名为哥特罗・巴吉纳开始侦察任务。

● LTS 机构的响一郎博士在玛利亚纳海沟附近的海底遗迹发现古文明的遗产。

10月

● SDR 与 DC 决定将 ASS－1 作为 SDF 的旗舰，之后 ASS－1 改名为 SDF－1。另外，作为逃离地球计划的一环，SDF－1 内建造了大规模的居住空间。

● PTX－07 盖修培斯特 MK Ⅱ(量产型盖修培斯特)在玛奥军工厂出厂。

11月

● PTX－07 盖修培斯特 MK Ⅱ在测试中，于卫星轨道上与不明飞行物遭遇，联邦宇宙军机师艾尔萨姆・V・布兰修坦将该飞行物击落。之后 DC 与 SDF 调查判断该飞行物为外宇宙文




我不是扎古……






骷髅中队出击！




为了世界，为了人类，泰坦要挺身而出打破邪恶的野心！如若不怕这日轮的光辉就放马过来吧！

明的侦察机，将其命名为 AGX－01 巴格斯。

**12 月**
- 白河愁博士加入 DC，在比尔博士属下对 EOT 进行解析。同时以他为中心，展开了对异星人究极机动兵器古兰森的研制。

**185 年 3 月**
- 迪斯拉／雷希研究所推出 SRG－01 古伦加斯特。

**4 月**
- 宇宙开发公社火星基地发生机械生体人叛乱。

**6 月**
- 破岚万丈携大量金块及泰坦 3 返回地球。
- 联邦军极东支部在 DC、玛奥军工厂及迪斯拉／雷希研究所的协力下开始 SRX 计划。

**7 月**
- 提坦兹制造 30 号卫星事件，令反地球联邦运动激化，奥古、卡拉巴、利加米利迪亚等组织相继出现。
- 联邦军极东支部开始研制 R 系列兵器。
- 在罗姆菲拉财团资助下，联邦军内结成 OZ 组织，特列兹·克休利纳达准将担任总帅。

**8 月**
- 英格拉姆·普里斯坎与白河愁开始着手新动力系统的研究。

**12 月**
- 在月面基地迪克尼契姆进行的休凯班机动实验中压缩重力引擎失控，基地被毁，担任试飞员的机师雷狄斯少尉在事故中受伤失去左手而退役。
- 利加军事联合组织开始 V(VICTORY)计划。
- 魔装机神塞巴斯塔在地底世界拉·基亚斯神圣兰古兰王国研制完成。

**186 年 1 月**
- 地球联邦军极东支部组成对异星人特种部队 PTX 队。英格拉姆·普里斯坎少校任队长。
- DC 得到 SRX 计划成员的协力，秘密开始将古伦加斯特及休凯班量产化的计划。
- 安藤正树被召唤到地底世界拉·基亚斯的神圣兰古兰王国。
- SDF 将 SDF－1 舰命名迈克罗斯号。
- DC 日本支部完成古兰森制造。
- 参与 SRX 计划的肖特·威朗博士行踪不明（被贝斯特威尔召唤）。

**2 月**
- 火星的机械化人类开始全人类机械计划，并为追击逃亡的破岚万丈而攻击日本，与联邦军极东支部发生战斗，破岚万丈驾驶泰坦 3 参加了这场战役。
- R 系列用的 T－LINK 系统开发完成，被应用于开发中的 R－1 机体上。
- 街机游戏“BURNNING·PT”推出，引起玩家间的热潮。

**3 月**
- 在南亚塔里亚岛与极东地区，发生与外宇宙文明侦察机的战斗。南亚塔里亚岛由 SDF 负责、极东地区由 PTX 小队出击。以后在极东地区和南亚塔里亚岛时常会出现外星人的侦察部队，但由于这些都属于极密事件所以并没有向外界公开。

**4 月**
- 妖魔帝国攻击日本，雷汀出现。
- 大鸟岛 BIG FALCON 设施建成，
- 玛奥军工厂的迪恩社长被暗杀。
- 木星船团的两位首席代表到达阿克西斯，并且开始协助新吉恩军。

**5 月**
- 破岚万丈攻击机械化人类的火星基地，消灭机械化人类之首领东·佐沙。同时发现外宇宙文明的存在。

令FANS们骚然而动!?

# 阿霞的发型被重新设计!!






制服中也有冬季样式

服装。是为了配合这套新加入的梳成马尾辫，头发的设计入的阿霞新服装，头发被左侧是在PS2上新加



阿霞在日本版中将有发型的变化，在此体现了《DOA》世界中"不断进化"的观点。本来对DC版移植的容量有所怀疑，(PS2版使用的是DVD),还投入了这样的追加要素，真让人惊叹不已。

曾在DC期待移植榜上名列榜首的《DEAD OR ALIVE 2》终于要在日本国内实现DC版的移植了。在DC美版和PS2版上的发表也都受到玩家的赞誉。本次日本DC版究竟如何？通过开发方为我们提供的照片，可以一见日版的真实面貌!



## 新舞台出现!!







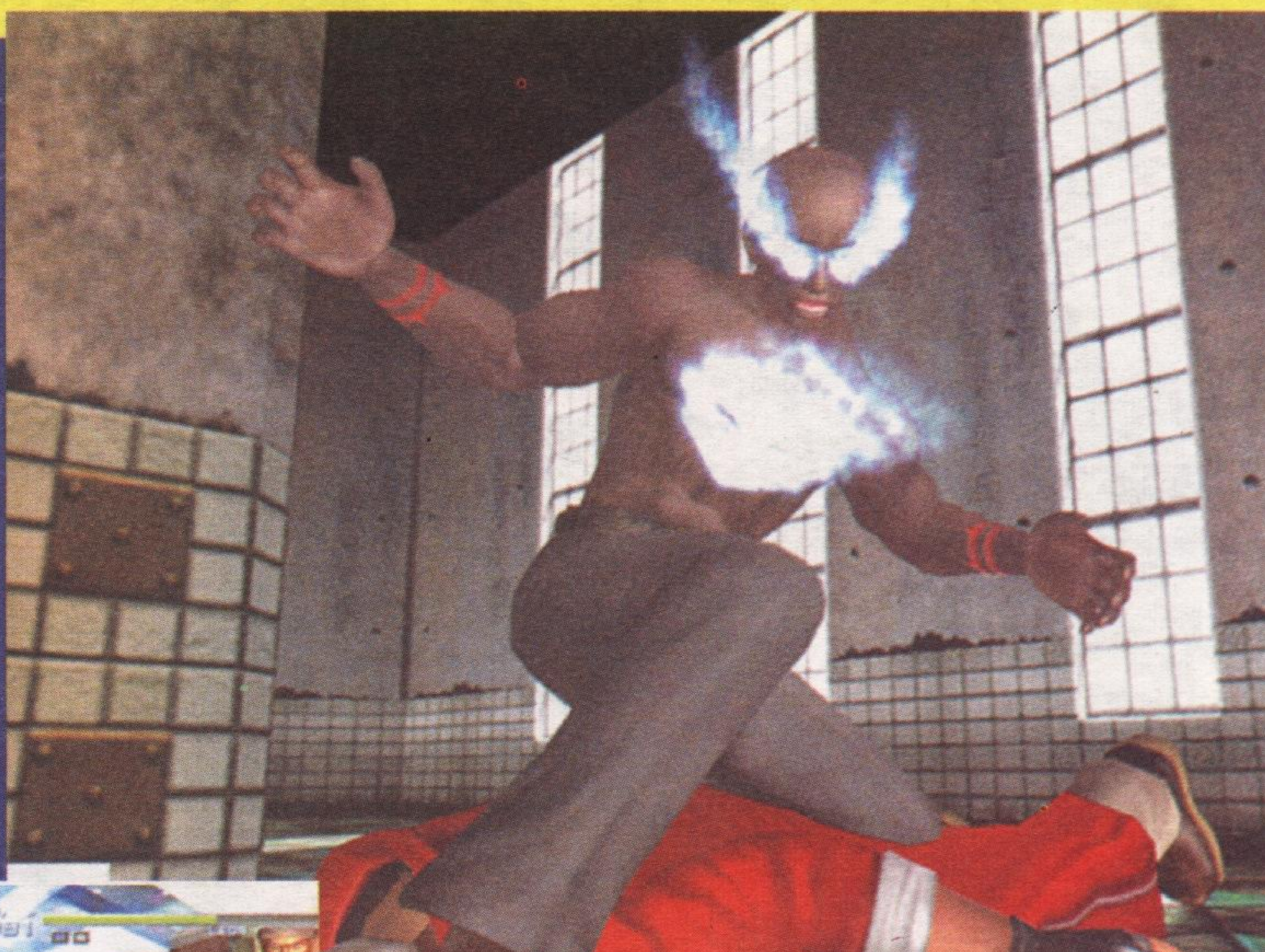
在PS2上采用的新舞台在日本DC版中也被收录，在《THE DRAGON HILLS》这个场地上最上边的格子门能被破坏掉，而在燃烧的火焰中，寺内道场内巨大的龙像也会飘浮而下。

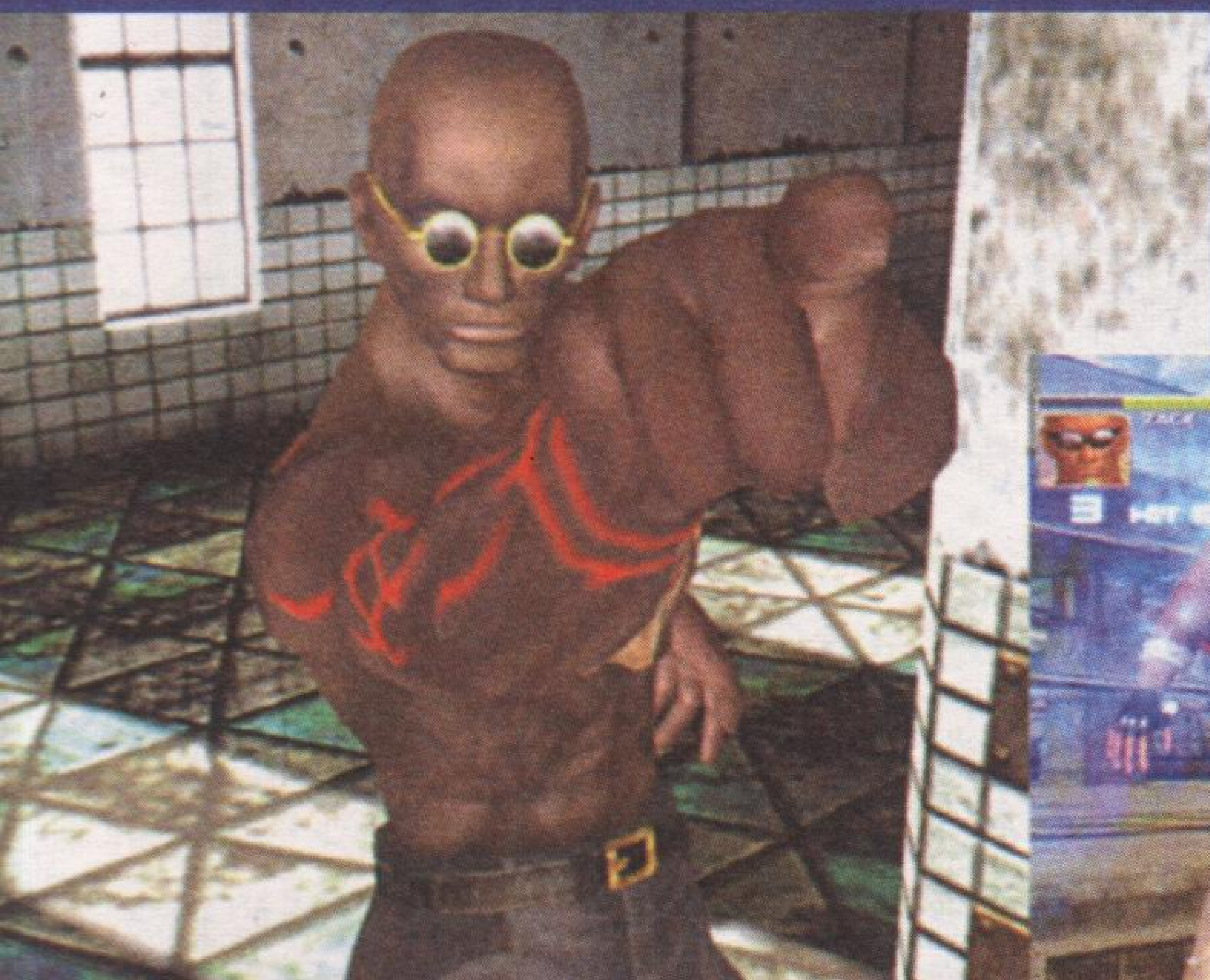
本次提供的画面照片虽只有这个场景，不过本游戏中还有"THE PRAIRIE"(起伏的荒野)"THE CRIMSON"(被夕阳笼罩的美景)"THE KOKOAN"(日本庭园)。到时玩家再自己欣赏吧!




## 只有 DC 版才有的新服装!!

日本 DC 版最后发行，当然追加要素也最多。扎克就有 4 个造型（男性角色也增加了一些新的服饰），在他呼叫时，眼睛和胸口上就会燃起火焰。从现有的服装我们也可看出微妙的不同，说日本 DC 版是最终“决定版”也不为过。







### 新面目(!?)的扎克是不是很酷呢?

与世嘉很有缘的扎克（在 SS 版《DOA》的片头就已潇洒亮相）这回给人全新的视感。造型虽有些恐怖感，但并没有忽略主体，他呼叫一次着火，再叫一次就消火。他移动时火焰也来回飘动，扎克的 FANS 不知作何感想呢?

# DEAD OR ALIVE 2





### 动作更具效果!

PS2 上有视角转换，使游戏的迫力和高低落差的动感都较为强撼。这些日本 DC 版都有继承，更追加了新舞台，在故事模式中时间限制也有变化。根据不同情况作出不同变化的 DC 版绝对不会辜负众玩家!
























在今天，忍者不仅对于日本人来讲耳熟能详，而且在世界范围内也极为著名。人们大多是通过电影、小说、游戏及动漫画等形式了解了这一诞生在古代日本的神秘武者群体，几乎形成了“忍者＝日本”这样的概念。在普通人的印象里，忍者都可以使用变幻自如的术法，形同鬼魅，瞬息之间就可制敌人于死地。但实际上，这不过是在艺术作品中的夸张描绘。与外国的间谍相类似，忍者在历史舞台上所扮演的角色也大多与情报活动有关。在弱肉强食的战国时代，收集情报无疑是极为重要的，在这样的背景下，以甲贺、伊贺为代表的忍术流派在全国各地活跃起来。这些被称为从事着“影之仕业”的人们活跃在历史的大幕背后，对于自己的活与功绩严守机密，从不外传。所以我们可以说，忍者自诞生之初，就如同影子一般穿梭在光明与黑暗的狭间，没有人看到他们的身姿，但他们却无处不在！

## 忍者的历史

### ～甲贺篇～



最早可以确认甲贺忍者存在的年代大约是长享元年（公元1487年），在著名的“钩之战”中人们初次认识到了忍者的威名。当时，佐佐木六角氏因色违背了幕府的命令，所以受到讨伐，九代将军足利义尚追击六角氏打到了甲贺城。而六角氏则藏匿于甲贺山中，与足利展开了游击战。从这场战争开始到足利义尚死亡的延德元年（1489年），这三年间甲贺忍者集团十分活跃，一时间名震全国。



五年后的明应元年（1492年），足利义种接任将军之职，并发起对甲贺的总攻。佐佐木六角氏在甲贺忍者的保护之下，得以从甲贺山逃到伊势。从此以后，佐佐木氏与甲贺忍者结下了不解之缘。

永禄11年（1568年），佐佐木氏因拒绝了织田信长的要求而不得不面对其如山的军势。天正9年（1587年），信长在安土城集结了四万六千大军，决意平定“天正伊势之乱”。近江之雄佐佐木氏在这一役中败亡，而如果追究其失败的原因的话，没有得到甲贺忍者集团的帮助恐怕是其中非常关键的一个环节。

佐佐木氏要恨的话实际上并不该恨那些甲贺忍者，甚至不该恨信长，他们该恨的是那个诡计多端的德川家康。原来家康早就注意到忍者的实力，永禄元年（1558年）时他曾雇佣甲贺·伊贺忍者270名之多。在信长攻打佐佐木氏的同时，他又与甲贺忍者集团做了交易。甲贺忍者以佐佐木氏为牺牲品，换来了自己生存发展的机会。

忍者赖以生存的方式绝对不是攻击，他们只有在迫不得以的时候才会施行武力。甲贺忍者当时与近江最大的势力佐佐木氏结交，是因为他们认为有这样做的必要，但当佐佐木已现衰败之相时，他们立刻转而投入强大的信长的怀抱。然而甲贺忍者所认同的只有信长的实力与手腕而已，而对其强加于人的做法一直抱有反感，与此相对，信长对于甲贺



忍者也一直心怀戒备，双方就这样保持着微妙的互机利用的关系！

在“天正伊贺之乱”8个月后的天正10年(1582年)，“本能寺之变”暴发，信长的家臣明智光秀在京都四条的本能寺逼死信长。得知此事的德川家康立刻返回三河，但在归途中遭到了光秀的阻击，一时间他几乎陷入了绝境。

但是，在甲忍者的护卫下，家康终于从宇治田原来到信乐，并居住在甲贺53家之一的条罗尾家。接着，服部半藏等伊贺忍者到来，将家康平安送到了伊势的白子浜，沿海路到达了三河。鉴于以上功绩，事后多罗尾取得了官职，而伊贺忍者则得以在尾张的鸣海建立了多达200余人的组织。

能够事先一步洞悉天下局势，将成败之机牢牢把握，这可以说是忍者的特点所在。在信长、秀吉、家康这三个最具实力的人中，忍者们清晰地看出了谁才是未来的成功者，仅就此一点而言，忍者便足是以傲视天下，长存不衰。从另一个方面讲，在战国众多的大名中，德川家康是最能活用忍者的一人，所以他的成功也绝非侥幸！

甲贺忍者移住江户是在宽永11年(1634年)，那已经是伊贺忍者迁涉江户的50年之后了。这是因为甲贺忍者集团一直坚持着合议制的传统，而当时大多数人都反对从先祖代代相传的土地搬至别处。但在将军的数次催促下，以大原氏为首的部分人最后还是决定前往江户，于是甲贺百人组就这样将舞台转移到了江户。

战国忍者大多擅长使用火术，其中更有一些人在江户的“铁炮队”中任职。在江户幕府的身份制及世袭制笼罩下，忍术的传承逐渐被视为无用。在铃鹿的山间孕育而生，在战国乱世保以发扬光大的忍术，就这样在太平时期的江户如花朵般由盛而衰，渐至消亡……

## ～伊贺篇～

在全国的49个忍者流派中，伊贺流与甲贺流毗邻而居。甲贺忍者集团共分53家，其配下以“郡中总”为单位进行活动。与此不同，伊贺忍者对外宣传只有伊贺流一家为正统，但实际上还有着服部、内川、泷、泽等其他流派，这些流派一般是独往独来，其中又以因服部半藏而广为人知的服部流影响最大。



伊贺与甲贺共处尾张、三河及京都的中间地点，占据了战略要地。在电影或小说中，伊贺与甲贺只要有一方扮演正方，那么另一方则必然代表邪恶，然而事实上两者的关系一直十分融洽。本能寺之变后，在保护德川家康的过程中，伊贺还曾与甲贺联手对敌，试想，如果当时有一方心怀不轨的话，那么很轻易就可将家康送上黄泉路，而日本的历史恐怕也就会从此改写了！

# 忍者的秘密



## ～忍术与忍者的产生～

忍者注定是要默默无闻地度过一生，名声，金钱对于他们来讲都毫无意义。忍器在一般情况下绝对不可外露，平时要将战斗的可能性降至最低限度。在现有的记录中，我们可以看到这样的训诫：“忍术是为保卫国家安定而存在的，绝对不可助纣为虐。”“大智若愚，大巧者拙，巧夺天地之造化，妙悟万物之玄机！”“忘记道义而只顾私利，大则亡国，小则亡家……”一个忍者的价值恰恰在于无名，他们的一生也许是丰富色彩的，但这一切都将如他们那隐藏在黑衣下的真实面目一样，永远不会有人知道。忍者以“正义”为第一要旨，坚持着严酷的修行，其耐力，毅力以及对荣辱、对生死的体悟都是常人所无法比拟、无望企及的！

## ～忍者的流派～

忍术在日本共有49个流派，其中甲贺与伊贺知名度最高。在古代，各个流派在各个地域为了不同的主君而奋斗着，当然他们的所做所为从来都是秘密！

还有个有趣的小插曲，那就是很多人认为甲贺与伊贺之所以能如此有名，实际上只是因为战国时争夺天下的“信长、秀吉与家康”三人都是爱知县附近出身，这里又恰好是这两派的天下兼交通要地，于是占地利之便，甲贺与伊贺的忍者才有了更多露面的机会。到底是不是这样现在已不得而知，但后世的文艺作品中倒确实是多以甲贺与伊贺为题材，这些著作推波助澜的作用是绝对不可忽视的！

日本全国忍术流派一览：

| 地域 | 流派 | 地域 | 流派 | 地域 | 流派 | 地域 | 流派 | 地域 | 流派 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 奈良 | 楠流 | 山形 | 羽黑流 | 三重 | 泽流 | 爱知 | 一全流 | 冈山 | 备前流 |
| | 蒲生流 | 新泻 | 加治流 | | 泷野流 | | 秋叶流 | 滋贺 | 甲贺流 |
| | 九州流 | | 上杉流 | | 内川流 | 山梨 | 忍甲流 | 福井 | 义经流 |
| | 秀乡流 | 和歌山 | 纪州流 | | 义森流 | | 忍光流 | 神奈川 | 北条流 |
| | 飞鸟流 | | 根来流 | | 泷流 | | 松田流 | 青森 | 中川流 |
| 长野 | 伊藤流 | | 杂贺流 | | 服部流 | | 武田流 | | |
| | 青木流 | | 新楠流 | | 迁一务流 | | 甲阳流 | | |
| | 芥川流 | | 名取流 | | 理极流 | 枥木 | 松本流 | | |
| | 户隐流 | 广岛 | 福岛流 | | 伊贺流 | | 福智流 | | |

## ~忍者的装束与变装~

平常忍者的穿着与一般武士无异，只有在去刺探敌情的时候才会换上我们在电影电视中所经常看到的黑色夜行衣。将所需要的情报带回是忍者的任务，所以他们一定要选用最不显眼的服装，一般是以茶色或黑色为主。在上衣内侧的小口袋中，他们会放入如锉等小巧的工具，胸口则衬以铜镜、油纸等，目的是防弹。忍者全身上下所携带的东西每一件都是为了防御危险或进行攻击而设，穿戴整齐需要相当长的时间。从其衣装的合理性上，我们也可看出忍者的细心与智慧。

有的时候，忍者需要改变自己的装束以求混入茫茫人海，这时就需要依靠其被称为"七方出"的变装术。所谓"七方出"是指七种身份（转业），包括商人、小贩、虚无僧、出家人、山伏、猿乐师、普通百姓等。除此以外，有时也有连歌师与琵琶法师等其他化装的特例。为了能够做到惟妙惟肖，不露形迹，忍者平常需要学习与变装身份相应的才能，如讼经、吹奏等，此外一口流利的方言也是不可缺少的。

## 忍者的武器

忍器的种类繁多，我们只就其中较有代表性的几种加以介绍。

**手里剑**

有短刀形、风车形、钉形、针形、枪穗形几种，但忍者主要使用的还是以八方手里剑、十字手里剑、风车手里剑及针形手里剑为主。

**水蜘蛛**

忍者在水里行动的主要工具，圆形的四周具有浮力，人则可坐在中间，在水中快速行走。

**梯子**

按种类分为飞梯、蜘蛛梯、云梯、绳梯等，可运用于不同的环境。

**忍手（熊手）**

在竹管中穿以麻绳，一端则装有利爪。竹管一般会有5、6个，多则8、9个，如果把麻绳拉直的话，就会变成很长的一根，使用起来非常灵活。



# 忍者的五道

在漫长的历史长河里隐藏着忍者的踪影。而创造其历史的忍者之术，依然绵绵不绝流传至今。忍术讲求延续，实际上这正是意味着生命能量的发挥，而生命能量的发挥具体来讲则是指自然的律动与人的脉搏所产生的共鸣。忍者五道包括："食、香、药、气（九字法）、体（经络）"，它虽然远隔历史的时空，却依然气息长存。下面，您不妨与我一起潜入忍者之门，投身于流传至今的"食、香、药、气（九字法）、体（经络）"的忍者世界，来亲身体验一下这渊源流长的历史气息。

## ～食～

忍者一旦执行任务，或整夜奔跑于山林旷野中，或通宵栖身于树木、房梁之上，因而长时间不吃不喝的事司空见惯。为此，他们平时就非常注重修身养性，以保持健壮的体力，锻炼坚强的意志。首先我们来看一看他们修练的能量来源——忍者的日常饮食生活。



忍术是一种超综合性武术。因此完善的智力、体力、技术乃至坚强的精神力量是优秀忍者所必备的条件，这就要求忍者必须动作敏捷，具有高度的瞬间判断能力和承受困苦的坚强的忍耐力。要培养这些能力，就必须注重饮食，而忍者的体重一般要保持在 60 公斤左右。

## ～香～

如果不磨练自己的感官，是无法修得忍者之术的，所以忍者很注重对视觉、听觉、嗅觉、触觉、味觉，特别是在此之上的第六感官的开发。为了使第六感官更加灵敏，就需要精神高度集中，忍者知悉借助香味的神秘力量来静心安神。不过忍者的所谓"香道"，跟三大技艺之道（茶道、花道、香道）之一的香道有所不同，这是因为忍者将香味作为一种信息来进行判断的缘故。对人加以观察是忍者的工作，除了观察人的面相、所用的语言以及其它行为以外，还将香味作为其判断的材料之一，他们可以根据附在衣物上的香味来推断这户人家的经济状况、住房的规模等等。忍者通过分辨茴香、丁香、麝香、桂皮、芦荟、沉香和檀香等香味之间的微妙差别来得出结论，接着就可相机而行。

## ～药～

忍者之故乡伊贺地区因盛产各种药材而闻名遐迩，而忍者更是拥有先进的药理知识。忍者将高度的知识与技术结合进忍术中，制成了神奇的"和药"（指日本草药）。忍者通过卖药治病行走四方来获取众多的情报，这是他们经常使用的手段，人们对为自己去痛治病的人往往掉以轻心，这一点从过去到现在都是一样。

## ～气～



忍者必须历经千辛万苦、排除万难，为此他们必须付出加倍的努力。但是，忍者同时也感知到有一种不可思议的力量的存在。这不只是静神凝气，也不单纯是全神贯注，而是将这股神奇的力量为我所用，从而让一切事情都能顺利进行。这种方法便是九字护身法，也就是我们经常在各种作品中所听到或见到的"临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前"。

## ～体～

忍者对锻练身体从不懈怠，反复修行，随时准备应付不测。对忍者来说身体就是本钱，忍者除了日常生活中注重饮食外，还采用"导引术"（意指打通经络以达到延年益寿的目的）来维持健康。"导引术"是道家所创的治疗养生术之一，是一种以长生不老为目的的修练方法，或让关节部位以及肢体伸缩、活动，或进行静坐、摩擦、呼吸等等。它包融了多种修行术的内容，并作为忍术被引进到忍者的修练中。



# 游戏中的忍者

忍者，这一诞生在日本特定的文化历史背景下的特殊武者群体，曾经带给人们无穷的想象与猜测。在他们神秘而又略带诡异的面纱下，究竟有多少属于真实，又有多少属于虚幻，对于当今社会的我们来讲已没有多大的意义。但是，有一点可以肯定，那就是以忍者为题材的各种作品仍将会不断地出现，由此而产生的与众不同的乐趣也将伴随着读者、观众的好奇心长盛不衰。

▲『刀魂』中的 TAKI

▲『饿狼』、『KOF』中的不知火舞

▲"侍魂"中的加尔福特

▲『FFⅦ』中的由绪

▲『天诛』中的彩女

▲『饿狼』中的北斗丸

▲"名将"中的忍者。



▼『VR 战士』中的影丸



▼『死或生』中的 AYANE



▼『死或生』中的 KASUMI



▲"侍魂"中的风间火月





▼『侍魂』中的风间苍月

▼『战国传承』中的忍者



▼『飞龙』中的飞龙



▼『街霸 3』中的伊吹

▲"侍魂"中的服部半藏

# 圣剑大系

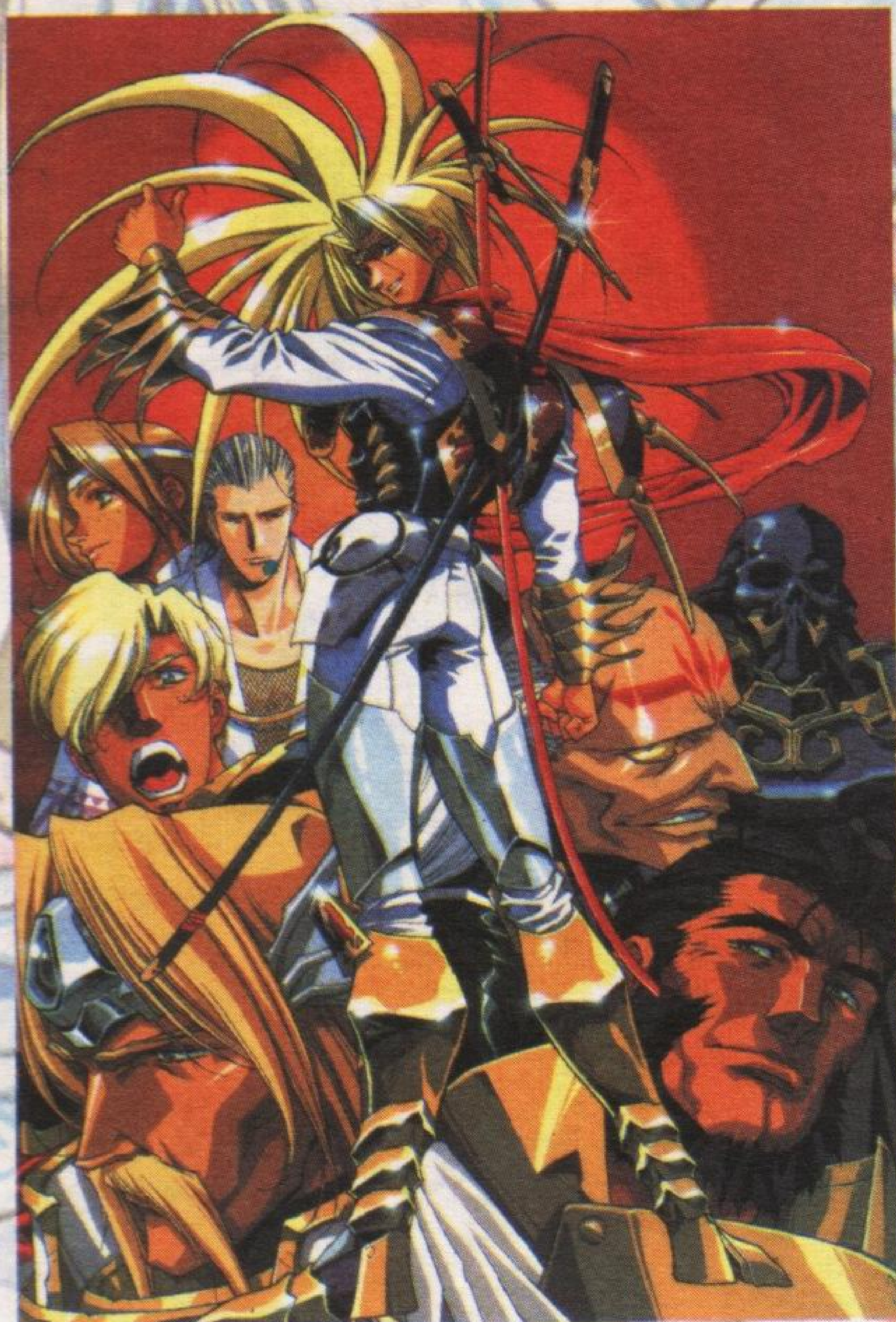
# LANGRISSER

文/雪鹰

☆霸权战争与圣剑的诞生
☆暗的复活与圣剑战争
☆统一战争与传说的开始
☆水晶争夺战争与胎动
☆赤之月与传说的终焉

我站在斯尔克岛的神殿前，放眼望去是蔚蓝的内海，东西两边的大陆隐约可见。为何会来到这陌生的大陆？我不知道，唯一可确定的是感受得到那种曾经熟悉的波动……这里究竟发生了什么？

西方伊尔米尼亚大陆、东方迪贝尔尼亚大陆所环绕之地，两片大陆上分布着了7个国家以及神剑的传说。神剑——过去，光之神伊露米斯与混沌神狄沃尔展开了激战，在广阔的世界中几度反复操演，最后神祗散为碎片……碎片撒落大地，一片一片地寄宿着战斗的命运，然后碎片改变其姿态成为神剑！这些是我从伊尔米尼亚大陆北方塞拉姆国王塔吉·阿斯加拉夫的军师琳·玛奥辛口中得知的，她的兴趣是研究历史，因此当战乱结束后便开始周游整个大陆，寻找在不久前的大战中所出现的"异国"的历史。在我抵达这片土地之前，两个大陆刚刚经历了一场浩大的战争，每个国家的君主皆陷入历史的洪流、向不可抗的命运展示着自己的决心。在黑暗中操纵这场战争的乃是自称为"天上三人会"的家伙们，他们利用传说中光之神伊露米斯的圣剑兰古莉莎，制造出光之神的复制品——非情天使伊夏拉尔！最后，塞拉姆国王塔吉、大国温迪伦皇帝萨琉恩·迪尔·温迪伦、商业国家总督妮仪·丽丝、无法者国度费拉乌人狼女王玛撒莉芭、米斯拉教国僧兵团长露玛蒂·马夫一同联手、在众多伙伴的帮助下击败了对方。不过据亲临战场的琳所说，当时的情景非常危险！在非情天使伊夏拉尔那近乎神的力量之下，众人束手无措，本来还以为必死无疑了呢！谁料到一直寻找天命之人的威斯拉古纳身后所背的巨剑才是真正的圣剑兰古莉莎！在圣剑的加护下，琳他们才能取得胜利。



战争结束后，琳的心中亦产生了疑问，究竟圣剑兰古莉莎是什么呢？千年以前光之神与混沌神的战斗又是怎样的情景呢？非情天使所拥有的那把散发着强大力量的宝剑又是怎么一回事呢？在翻阅了无数的书籍资料、考察了诸多遗迹后，她才发现古代历史中竟然出现过数次大规模的战争和变迁，而这些异变皆与圣剑兰古莉莎有关！更惊人的是在这世界上还有另一把剑的存在——魔剑阿鲁哈萨托！难道……非情天使所持的就是那把带来灾祸的魔剑吗？因为年代久远，再加上大陆变迁及战争的关系，千年前的文献已所存不多，当琳心灰意懒、几乎要放弃研究之时，与我相遇了。从她那里了解到许多有关这两块大陆的情况后，我作为一个一直周游世界的旅人，便向她提到了曾经路过遥远东方一个岛国，那里也曾有过关于圣剑兰古莉莎的传说。琳那家伙听到这个消息后竟然激动地马上跑到商业都市辛，寻求总督妮仪帮忙。真受不了这个性急的家伙，但她对于历史研究的执着倒是挺令人钦佩的，这令我想起自己以前追求魔法之道的情景。看来似乎会很有趣，于是我便跟着琳一同展开了寻找圣剑传说的旅行。

大陆最富有的商业都市辛的总督妮仪居然是位年轻泼辣的美丽女孩，她豪爽地提供了航海必需的所有船只物品与人员。然后，在某个风和日丽的上午，我们向着远离大陆极东方的岛国出发了。长话短说，一路平安无事，当我们踏足于这个远离大陆战火波及的国家时，发现其古代遗迹文献皆被极妥善地保存下来，也因此找到了一千年前的历史记录！原来当时这个岛国也曾发生过大规模的战争，甚至还有魔族入侵！那时有位名叫雾风的侍丛，为了追踪杀害其主君、家人的魔族而前往另一名为艾路萨利亚的大陆，并参与了当时的霸权战争！战争结束后，雾风将自己的爱剑虎澈赠予一同并肩作战的伙伴，然后顺利回国并将该战争的详细情况写下来，流传至今。琳看过那箱古书后，已激动地无法言语了，还是让我向大家叙述一下千年前圣剑兰古莉莎的由来吧！

## ☆霸权战争与圣剑的诞生

二千年以前，艾路萨利亚大陆乃是以拉卡斯王国、利古里亚帝国为中心，国家与贵族领分立的时代。利古里亚帝国位处拉卡斯王国的北方，其大部分国土都是不适合农耕的荒地，北部地区更是农作物难以生长的雪原。库莱斯特四世时代，帝国南部人口急速增长，导致了贫困和食物不足状态的加剧。邻国拉卡斯那肥沃的土地以及大陆交易中心的优越地理位置，是利古里亚帝国垂涎已久的猎物。与国土的疲弊相比较，利古里亚帝国的军事力远远超过其周边国家，因为他们要一直防范东方的法鲁赞利亚魔物帝国。帝国的所有兵权都掌握在第二号王位继承人、阿鲁迪缪拉元帅手中。其帐下有埃马林库将军、法娜将军、伯尔兹将军、以及率领着大陆上唯一拥有航空战力的飞空艇团的加艾鲁将军。



拉卡斯王国位于大陆的中央，当时它正处于繁荣时期。受到光之女神露茜莉斯加护的拉卡斯王国，温暖的气候造就了肥沃的土地，丰富的地下资源在大陆中首屈一指。拉卡斯王国由国王统治，在他之下是贵族阶级和诸侯们(包含地方领主)，并由强固的骑士团来保护。但是，其军队的规模远远比不上利古里亚帝国。守护王国主要是依靠从古代魔法文明遗迹中发掘出来的浮游城、以及该城所拥有的魔动炮。然而由于过度依赖魔动炮的威力，竟减少了实际兵力，结果在利古里亚帝国的奇袭之下浮游城陷落了。失去一贯依赖的兵器之后，面对利古里亚帝国压倒的兵力以及同盟国巴拉尔的背叛，国王一族尽数被杀害、大半国土被占领，只有少数人逃了出来，并积蓄力量复兴王国，其中以浮游城骑士迪哈尔特最为活跃。

王国沦陷的恶梦过后约半年，在边境领

主雷蒙多子爵庇护下的迪哈尔特，立誓要夺回王都。他带着威利亚姆侯爵之女狄娅丽斯、表弟路因出发寻找天才军师特兰多男爵的帮助。途中，他们经过剑豪基尔巴特居住的村庄，并特意前去拜访对方。可是，基尔巴特因为女儿柯蒂的去世，不愿再度复出。是夜，死人使古洛布令村内墓地中的死者复活，并攻击村人，其中亦包括了柯蒂。迪哈尔特率军迎战，拯救村民，并令柯蒂摆脱古洛布的控制，清醒过来劝说其父振作起来，重新拿起宝剑保护陷入困境中的人们。基尔巴特含泪送走爱女的亡灵，加入迪哈尔特军。赶走了死人使古洛布后，众人再度踏上旅途，还救出了被利古里亚帝国四天王之一加艾鲁将军所追杀的拉卡斯王国的魔法使莉法妮、士官皮艾尔。与特兰多军师的女儿露娜会合后，在其带领下迪哈尔特军抵达特兰多男爵府邸。然而，阿鲁迪缪拉元帅的心腹——帝国四天王之一埃马林库将军早已将男爵府邸层层包围，并在山腹布下伏兵，等候迪哈尔特的到来。经过一番激战，迪哈尔特拯救了特兰多的危机，处于劣势的埃马林库及时撤军而去。

天才军师特兰多虽然愿意帮助迪哈尔特，但却因年老多病，无法跟随他们转战沙场，故让其女儿露娜担任迪哈尔特的副官。此时，雷蒙多子爵已经抵达女神之门的中央祭坛，并从祭坛的守护者杰茜卡口中得知新的敌人——魔物之国法鲁赞利亚的存在。为了防止魔族的侵略，必须解放女神之门。为了消耗利古里亚帝国和巴拉尔王国的兵力，亦为了打开女神之门的行动不被敌人发觉，迪哈尔特受命前往帝国与巴拉尔王国的交界处，挑起双方的争斗。结果利古里亚帝国元帅阿鲁迪缪拉与巴拉尔军总指挥官黑骑士单打独斗，落得个两败俱伤。

迪哈尔特军欲到达女神之门，必须穿过被巴拉尔军占领的拉利姆街，而该地的指挥官竟然是迪哈尔特的世交芙蕾娅公主！无奈之下，迪哈尔特只得硬起心，击退了自己初恋的对象。随后，众人顺利抵达女神之门的南门，却不见女巫索菲娅的踪影。原来，此地已被西卡族占领，索菲娅亦被他们带走了。迪哈尔特军急忙赶往西卡族的祭祀洞穴，成功地救出了被当作祭品的索菲娅，还击退了前来阻挠的法鲁赞利亚帝国三魔将之一拉古。

为了瓜分拉卡斯王国的领土，利古里亚帝国和巴拉尔王国之间的冲突全面爆发，整个大陆的混战由帝国的加艾鲁将军和巴拉尔王国黑骑士的战斗开始。与此同时，迪哈尔特军与大陆上第四个国家——法鲁赞利亚帝国展开了激烈的交战。法鲁赞利亚帝国的皇帝伯赞鲁，实际上乃魔界的黑暗王子、魔剑阿鲁哈萨托的持有者！继古洛布和拉古之后，迪哈尔特再度与法鲁赞利亚三魔将的变幻之菲拉基娅交锋，并成功地击退对方，赶到了另一道女神之门。正遇见利古里亚帝国军威胁索菲娅的父亲、大贤者法贝鲁投降，迪哈尔特军奋勇地挫败了敌人的作战，并赢得法贝鲁的加入，然后前往神殿会见最后一道门的守护者——具有变身能力的圣兽玖古拉。但是，巴拉尔王国原狄奥斯将军的副官鲁多，奉黑骑士之命前来捉拿玖古拉。迪哈尔特军成功地抢在敌人之前，保护了玖古拉并解放最后一道女神之门。中央祭坛的杰茜卡念起咒语，布下结界，令魔物无法入侵。但是，结界并不能防止高级魔物，所以迪哈尔特又受命去取古时异国传来的破邪之剑。而法鲁赞利亚帝国皇帝伯赞鲁眼见女神之门被打开后，决定先坐山观虎斗，让利古里亚帝国、巴拉尔王国、拉卡斯王国互相残杀。同时为了削弱利古里亚帝国的实力，伯赞鲁命令死人使古洛布前去暗杀阿鲁迪缪拉元帅。

利古里亚帝国的加艾鲁将军率领飞空艇攻打巴拉尔王国的首都，起先占有绝对优势，当黑骑士赶回都城亲自指挥后，加艾鲁抵挡不住对方猛烈地反击，大败而归。为了补充兵力，帝国元帅阿鲁迪缪拉回国向其叔父、现任国王库莱斯特说明情况。同时，他发现库莱斯特的病症和自己父亲临死前的症状相同，虽然怀疑是帕尔王子所做的手脚，但苦于没有证据。此刻，迪哈尔特在前往埃斯特路遗迹的途中，从芙蕾娅公主的手中救下了原巴拉尔王国的将军狄奥斯。自从任用了黑骑士后，巴拉尔王国的威尔达国王就变得十分残暴，狄奥斯实在看不过去而背叛了巴拉尔王国，并与迪哈尔特一同踏上征途。众人顺利地从埃斯特路遗迹中取得破邪之剑，而雷蒙多子爵亦认为时机已成熟，便率领大军进攻被利古里亚帝国占领的拉卡斯王国首都拉卡夏。而迪哈尔特则负责夺回副王都拉法艾鲁。为了吸引黑骑士的注意力，将其诱离拉法艾鲁城，迪哈尔特先单独潜入城内，联系盘踞于此的义贼银狼。可是，在城内迪哈尔特又遇见了芙蕾娅公主，在公主的掩护下，迪哈尔特顺利地离开了拉法艾鲁。随后，众人按照露娜的建议，攻打巴拉尔王国的前线要塞。接到要塞被袭击的消息后，黑骑士急忙赶回去，他却不知迪哈尔特军已趁此机会夺回了拉法艾鲁城。

迪哈尔特虽然成功地夺回副王都拉法艾鲁，但雷蒙多子爵的副手、来自东方岛国的雾风却传来坏消息——拉卡斯解放军的总帅雷蒙多被利古里亚帝国军用古代的魔导兵器打败、并被俘虏！于是，迪哈尔特军急忙赶赴利古里亚帝国的要塞，解救这位拉卡斯王族的唯一幸存者。而这次的对手乃帝国的伯尔兹将军，他是四天王中战斗能力最强的武将，勇猛但无谋略，可战斗时总是将部下的性命放在首位，故深受士兵的爱戴。虽然敌方启用了古代文明的遗产"魔动巨兵"，不过在迪哈尔特军的奋战下，还是击败了敌军，伯尔兹将军当场阵亡！迪哈尔特军夺取了帝国的飞空艇，追赶押送雷蒙多的飞空艇，与敌人展开一场激烈的空战。成功地救出了雷蒙多后，迪哈尔特受命率军夺回帝国元帅镇守的王都。同一时刻，帝国内代理病重的皇帝施政的帕尔王子，为了除去自己的眼中钉——帝国第二号王位继承者、旧王之子阿鲁迪缪拉元帅，策动四天王中的加艾鲁将军反叛。

迪哈尔特率领大军攻至王都前，受到埃马林库的拦截。对方集结帝国的残余兵力作最后的挣扎，而埃马林库一直等候的援军——加艾鲁将军的空中要塞，始终没有到来。他万万没有想到，加艾鲁将军已受帕尔王子的指使，将自军的补给部队都破坏了！弹尽粮绝的阿鲁迪缪拉不得不和雷蒙多进行和平谈判，最后从王都撤军。拉卡斯王国终于再度回到拉卡斯人民的手中，大家一致推举雷蒙多为国王，命名为"基克哈尔特三世"，改国号为"艾路斯利多"，并开始恢复国内的秩序。但是，帝国并没有放弃其野心，回复兵力的同时亦以帕尔王子为首开始酝酿新的侵略计划。与此同时，法鲁赞利亚帝国终于露出其真面目，皇帝伯赞鲁借助魔剑阿鲁哈萨托的力量，令魔物们开始全面侵略整个大陆！

利古里亚帝国皇帝终于因病而亡，阿鲁迪缪拉元帅急忙赶回国内料理后事。迪哈尔特他们消灭了不断来袭的魔物，发觉因为魔剑阿鲁哈萨托的力量，使魔物能够无视女神的结界而长驱直入。一波未平一波又起，阿鲁迪缪拉元帅再度攻至拉卡夏城下，迪哈尔特军忙回去增援，此时法鲁赞利亚的虫使拉古亦率领大批魔物出现。魔物当前，大家同是身为人类自然是要先一致对外。阿鲁迪缪拉提





人面前，将迪哈尔特、路因与其他伙伴分隔开来。原来所谓的理查德王子乃法鲁赞利亚帝国三魔将之一菲拉基娅变幻的！雾风见到菲拉基娅变得非常愤怒，原来他过去的主人、家人及祖国就是毁于菲拉基娅之手的。驱逐了菲拉基娅、平定首都之乱后，迪哈尔特继续追击法鲁赞利亚帝国的魔法。此时却从利古里亚帝国军方面传来惊人的消息——阿鲁迪缪拉元帅被人毒死了！所谓有人欢喜有人愁，埃马林库悲痛地表示一定要找出凶手为元帅报仇时，加艾鲁却幸灾乐祸地向帕尔王子报告这一天大的好消息。此刻，迪哈尔特无暇顾及利古里亚帝国的异变，他正追踪菲拉基娅来到法鲁赞利亚帝国境内的雪原。虽然，菲拉基娅借助于冰原的能量变身为神龙，但依然败在迪哈尔特强大的实力下。

利古里亚帝国内，帕尔王子如愿以偿地登上皇帝的宝座，并任命加艾鲁为帝国元帅，开始编织他的美梦……此刻，迪哈尔特军气势如虹，击败菲拉基娅后直逼法鲁赞利亚城下。三魔将中最后一人死人使古洛布，以密集的防御战术迎接艾路斯利多军的进攻，不过最终还是难敌正义的力量。迪哈尔特军历经千辛万苦，终于来到黑暗王子伯赞鲁面前！双方激战正酣时，利古里亚帝国将军法娜出现并向伯赞鲁讨回自己的妹妹安娜。然而，伯赞鲁不但没有履行诺言，且以安娜的生命再度要挟法娜，令其不敢轻举妄动。危急时刻，阿鲁迪缪拉元帅突然出现在安娜身边，将她救了下来。原来，为了不使法娜左右为难，阿鲁迪缪拉以诈死来麻痹伯赞鲁，然后伺机潜入法鲁赞利亚城内，解救安娜。有了阿鲁迪缪拉这一强大的援军，自然是如虎添翼，即便是拥有魔剑的黑暗王子亦不是迪哈尔特的对手。伯赞鲁临死都不肯相信，自己居然失败了！消灭了黑暗王子后，索菲娅借助于神圣之杖和圣剑兰古莉莎的力量，将魔剑阿鲁哈萨托封印，邪气渐渐变弱……突然，加艾鲁将军带着一群弓箭手出现在众人面前！"阿鲁迪缪拉！你果然还没有死！"加艾鲁咬牙切齿地下令，弓箭齐齐射向阿鲁迪缪拉！法娜眼疾手快，飞身挡在他的面前……"法娜——"眼看着自己最爱的人死在面前，阿鲁迪缪拉悲愤不已，他突然转身抄起魔剑阿鲁哈萨托，奋力向加艾鲁劈去！加艾鲁吓得落荒而逃，本已被封印的魔剑，在阿鲁迪缪拉的手中再度恢复其邪恶的波动，比起已死的伯赞鲁竟然有过之而无不及！受到这股魔力的召唤，魔物们纷拥而至，以虫使拉古为首向阿鲁迪缪拉伏首称臣——魔剑阿鲁哈萨托所承认的主人就是魔族的统帅、继承"伯赞鲁"这个称号的黑暗王子！为了替法娜报仇、夺回自己的国家，阿鲁迪缪拉欣然接受魔剑，带着魔物们匆匆离去……大殿上只留下艾路斯利多军，大家面面相觑，作声不得。一个通信官急急走了进来，打破了沉默：巴拉尔王国的黑骑士率领大军入侵艾路斯利多王国！

迪哈尔特军急忙折回本国，与黑骑士对阵。在狄奥斯的游说得下，原本是他副官的鲁多弃械投降，并告知黑骑士的目的是要破坏水坝，淹没整个内路法斯城！费了好大的劲，众人终于将黑骑士击倒在地，丑陋的面具碎裂开来，露出那张十分熟悉、令人怀念的脸——迪哈尔特视为兄长般的骑士杰利奥鲁！迪哈尔特怎么也不能相信，昔日温和善良的人怎会变得如此残忍？还是杰茜卡道破了天机：在杰利奥鲁身上还残留着魔法的气味，可能是被人用魔法所控制！那么，威尔达王是否也是如此呢？为了探明真相，迪哈尔特决定前往巴拉尔王国，查个究竟！

巴拉尔城前，公主芙蕾娅布下严密的防御阵形，等候迪哈尔特的到来。在迪哈尔特竭力地说服下，芙蕾娅公主道出一年多前，因为她独自去森林狩猎并迷了路，为了寻找心爱的女儿，威尔达王亲自进入森林却不意失足落下悬崖，当众人救起他时，整个人就全变了。为了令自己的父亲恢复原状，芙蕾娅决定与迪哈尔特一同行动。

千里之外的利古里亚帝国首都，阿鲁迪缪拉冲入王宫内，将躲在屋内的帕尔王子和加艾鲁将军——血刃，为法娜报仇。是夜，清冷的月光照在法娜的坟头，阿鲁迪缪拉借用魔剑的力量令爱人复活，并下令开始侵略整个大陆！望着阿鲁迪缪拉那已不再熟悉的背影，埃马林库黯然离去……

迪哈尔特他们攻至巴拉尔城下，威尔达王竟然将芙蕾娅亦视为敌人，下令将她处死。击败了巴拉尔军后，威尔达王清醒过来，对自己过去的所作所为已忘得一干二净。众人正想追问其原因时，威尔达王突然又狂暴起来，竟将自己的头颅砍了下来！就在迪哈尔特不知所措时，本已死去的杰利奥鲁居然再度复活，并出现在众人面前。在迪哈尔特的呼唤下，其未婚妻"蕾伊拉"的名字唤醒了他的良知、恢复原来的人格。清醒后的杰利奥鲁告诉众人：有人将虫子放入他和威尔达王的脑中，从而使其性格大变，并受到控制。魔虫的力量可以迅速治愈宿主的伤，只要不将宿主的头颅砍下，就可以保持不死之身！所有的谜都一一揭开，应杰利奥鲁的要求，杰茜卡施法取出他脑子里的毒虫，但是他的生命亦维持不了多久了……

接到魔物进攻拉法艾鲁城的消息后，迪哈尔特急忙赶回国内，城外不仅看到令威尔达王和杰利奥鲁发狂的罪魁祸首——虫使拉古，且目睹阿鲁迪缪拉和埃马林库争执的场面。"我并非想背叛阁下，但是现在的阁下已不再是我所尊敬的人了！所以，我只想打败阁下，令你恢复原来的模样，因为我相信在阿鲁迪缪拉阁下的内心深处，仍然保留着原来的良知。如果失败的话，那就只有用我所有的力

议双方休战，先对付法鲁赞利亚帝国。击退拉古后，利古里亚帝国亦从艾路斯利多王国境内撤离。雾风及时带着大魔导师杰茜卡赶回来，并告诉大家：为了对抗魔剑阿鲁哈萨托，必须寻求魔法师奥瓦的帮助，提升破邪之剑的力量。基克哈尔特王目送迪哈尔特踏上寻找奥瓦的旅程后，对破邪之剑一事心存疑惑，在他的追问下，杰茜卡沉吟半饷，终于道："基克哈尔特王，为了这个世界，你愿意献出自己的生命吗？"

迪哈尔特来到魔法师奥瓦的家，发现虫使拉古已将其宅院围得水泄不通。所幸奥瓦在大门上施过魔法，可以暂时抵抗一阵。成功地救出奥瓦后，众人回到女神之门的中央祭坛，杰茜卡念起咒文，引导大家来到了天界！女神露茜莉丝聆听杰茜卡的一番说明后，答应施法增强破邪之剑的能力。基克哈尔特王持着破邪之剑走上祭坛，在光之女神、杰茜卡、奥瓦三人的咏唱声中，一团耀目的光芒将其包围，光芒消失之后，蕴藏着无比强大力量的圣剑兰古莉莎就此诞生了！然而，基克哈尔特王却永远地消失了……原来，要增加破邪之剑的力量，其方法便是将人类的魂与剑相融合，而基克哈尔特王则是创造圣剑的最佳人选！众人怀着沉重的心情离开天界，正想考虑路因继承王位一事时，却又接到消息：前拉卡斯王国的后裔出现在王城！当迪哈尔特他们满腹疑惑地赶回首都之时，在利古里亚军宿营地外，四天王之一的法娜不安地走动着，突然一魔物飞来，带来黑暗王子的口信：如果想救自己的妹妹安娜，就让阿鲁迪缪拉喝下这瓶毒药……

迪哈尔特军回到首都拉卡夏，发现端坐在王座上的人竟然是早已死去的理查德王子！在理查德的召唤下，大批魔物亦出现在众

量亲手杀了阁下！以尽我最后的忠义！"对迪哈尔特的疑问，埃马林库如是说。阿鲁迪缪拉冷笑着离去，吩咐拉古留下来对付迪哈尔特和埃马林库。在大家的齐心协力下，终于消灭了虫使，令拉法艾鲁城恢复平静。城内大教堂前，杰利奥鲁做为黑暗骑士将未婚妻的项链还给蕾伊拉，并告知此乃杰利奥鲁临死前托他转交的。望着未婚妻悲伤的身影，杰利奥鲁默默地离开……当天夜晚，明月高照，迪哈尔特独自在营地徘徊。想到明天就是和阿鲁迪缪拉决战之日，他便兴奋得无法入睡。此外，另有一件事一直令他犹豫不决——狄娅丽斯、莉法妮、索菲娅、露娜、芙蕾娅这五位女孩中，自己究竟喜欢哪一个？明日即决战之时，是否要在今晚向自己喜欢的女孩表白？迪哈尔特考虑再三，终于下定了决心……

在埃马林库的带领下，迪哈尔特率领大军攻入利古里亚王城之内。大殿内布满了魔物，通往宫内的要道由法娜把守，而阿鲁迪缪拉就在大殿的深处等候着众人。在埃马林库的说得下，法娜深感因为自己才使阿鲁迪缪拉陷入此境遇，她决定站在迪哈尔特他们这一边，令阿鲁迪缪拉恢复正常。最后，迪哈尔特以圣剑兰古莉莎的力量切断阿鲁迪缪拉的邪念，将他拯救过来。清醒后的阿鲁迪缪拉，似乎只记得法娜被杀为止的事……接着，索菲娅进行了封印魔剑的仪式，她将阿鲁哈萨托的魔力封在黑暗之杖上，并且只有她或她的子孙方能解开封印。

魔剑被封印的数星期后，在生死之狭缝中，奄奄一息的帕尔王子被混沌神卡奥斯所救。卡奥斯看上帕尔那种强烈的憎恨之心，分了一部分力量给他，令其成为"真·伯赞鲁"，同时更令加艾鲁复活，以求利用两人将自己召唤到人间界。为了补充卡奥斯的魔力，帕尔打算献上活祭品……

在艾路斯利多城内，举行了一场盛大的宴会，除了那些生死与共的战友们，利古里亚帝国的阿鲁迪缪拉、巴拉尔王国的芙蕾娅公主均有出席。正当迪哈尔特和阿鲁迪缪拉两人到露台谈及和平日子终于可以出现时，大殿里却突然传出了一阵惨叫——突然出现的加艾鲁捉走了迪哈尔特所爱的女性，并要将她作为祭品献给卡奥斯！为了阻止卡奥斯的复活、救出心爱之人，迪哈尔特与大伙一同再度前往法鲁赞利亚的地下神殿，与伯赞鲁决一死战！经过浴血的奋战之后，众人终于击倒了伯赞鲁，迪哈尔特亦救回了自己的恋人。由于卡奥斯已被圣剑所封，阿鲁迪缪拉知道经黑暗力量而复活的法娜时日无多，但他并未因此而放弃，决定将重建帝国的重任交给了埃马林库，自己则带着法娜一同远行，以期可以找到令法娜恢复正常人的方法……圣剑兰古莉莎则由艾路斯利多王国保管，杰茜卡为了预防有能解开魔剑的人或是打圣剑主意的人出现，则决定留在人界为艾路斯利多王国效命……雾风告别了众人，临行前将爱刀赠予迪哈尔特，以表示自己对他的敬重，随后离开这个大陆的传说返回自己的祖国……

以上就是千年前圣剑兰古莉莎诞生的缘由、众多人心的复杂感情所交织出的传说。与其说是对未知历史的渴求，倒不如说是被圣剑的传说所打动，在琳的强烈要求下，我们只得冒险前往遥远彼方的传说中大陆——艾路萨利亚。但是，世事并非皆顺人意的。出海一周后，我们就遇上了风暴，整艘船沉入海底，在那无尽的黑暗与狂乱中，我只找到了昏迷的琳……不想再于时空的狭缝中，看着生命的消逝……抱着琳用传送魔法踏上故乡大陆的瞬间，我明白了自己为何会来到斯克尔神殿的原因……

昏睡了两天后，琳恢复了神智，当我告诉她我们漂流到的大陆就是艾路萨利亚时，她惊喜地从床上跳下来，兴奋地大叫着。琳在军事上的才能是非常聪颖的，不过平时她却是个十足的迟钝傻瓜呢！这样也好，在他们那依仗神剑力量的大陆中，远距离传送魔法可是难以想象的超高技术。

等琳恢复体力后，我们便开始四处寻找有关圣剑的传说。从而了解到艾路斯利多王国因为之后的大陆地壳运动导致灭亡，其有关资料亦不复存在，成为史上的一个谜团。之后在大陆中部偏东的地方，艾路斯利多王国的末裔建立起巴尔迪亚王国。虽然现在巴尔迪亚王国也不复存在了，所幸我们还是找到了该王国遗留下来的遗迹。由于该遗迹一直处于茂密的森林中不为人知，所以保存得相当完好，在此遗迹内发现了记载着巴尔迪亚王国历史的碑文！

☆暗的复活与圣剑战争

艾路斯利多王国末期，大陆发生大规模的地壳变动，该时代前后的大量资料被遗失。其中，有关魔剑阿鲁哈萨托的记录完全消失，地壳变动后生存、繁衍下来的人们，只知道圣剑兰古莉莎的部分传说。随后，艾路斯利多王族血脉和兰古莉莎的受继者，建立了巴尔迪亚王国。

位于大陆中央偏东的巴尔迪亚王国，其位置相当于以前艾路斯利多王国的边境地区。王位的继承者，担负着守护兰古莉莎封印的责任。不十分广阔的国土周围，时常有魔物和盗贼化的西卡族出没。再加上位于王国东方的达尔希斯帝国对兰古莉莎虎视眈眈，巴尔迪亚王国内一直处于不稳定的气氛中。

以大陆的东南部为中心，不断向外扩张领土的强大军事国家达尔希斯帝国。皇帝狄高斯的时代，因对巴尔迪亚王家秘藏的兰古莉莎的欲望，开始了大规模的侵略。在其背后，却是狄高斯的部下魔导师尼克里斯和伯赞鲁的串通，引发了战争。因为伯赞鲁要通过抑制兰古莉莎的力量，来解放自身的力量，所以影之帝国又开始蠢蠢欲动了。

随着时间的流逝，传说亦会扭曲变形。圣剑兰古莉莎被传为能给予所持者强大力量的器具，为了求得此巨大力量，对其剑虎视眈眈的满怀私欲者，为了守护此剑的善良者，两者的斗争在天与地之间吹起人血之暴风。当圣剑兰古莉莎受到古代英雄的末裔巴尔迪亚王家的保护时，大陆暂时归于安定与平衡。

但是，崩坏的时刻还是来临了。达尔希斯帝国皇帝狄高斯为了实现其征服大陆的野心，率领大军进攻巴尔迪亚王国夺取圣剑。血色的天空下，巴尔迪亚城落入狄高斯的魔掌，国王被杀、兰古莉莎被夺。所幸巴尔迪亚王国尚存留着最后的希望，那就是在抱着必死觉悟的国王掩护下，与骑士娜姆、沃尔柯夫一同安全逃脱的王子雷狄。他们逃脱帝国的追捕，前往同盟领地萨尔拉斯。途中，偶遇立志成为僧侣的少女克莉丝。雷狄与萨尔拉斯领主荷京古会见后，打退了强盗的夜袭，并与回城查探消息的娜姆回合。为了夺回自己的国家，雷狄打算冒险穿越怪物出没的死灵之森，所幸克莉丝和战士索恩前来援助，众人顺利渡过森林。然而，等待他们的却是被称为黑骑士的帝国亲卫队队长兰斯的大军。经过艰辛的战斗，总算击退了兰斯，但沃尔柯夫却身中毒矢而亡。强忍着悲痛的雷狄，继续前进抵达帝国猛将塞鲁多占领下的巴尔迪亚城。浴血奋战后终于成功地夺回了自己的国家，并救出被囚的宫廷魔术师杰茜卡、水兵团长提拉。杰茜卡向雷狄说明了有关圣剑的秘密：兰古莉莎之内含有光之女神露茜莉丝的力量，是自古以来用于封印混沌神卡奥斯的圣剑！

（未完待续）



“最终幻想来了！！！”、“什么！盘到了吗？！”、“赶快赶快去准备干粮和水！”、“我回家去拿机器！”尽管预先做了充分的准备，但当消息到达编辑部的时候，编辑们还是着实忙了一阵子。喧闹之后，立即成立了紧急应对小组，首先是差遣个人回家取自己趁手的兵器（PS、耳机、电视卡……），然后就是下令“全体卧倒”，在盘到来之前，尽量休息。大家都知道等待他们的将是几个不眠之夜。战前的编辑部寂静非常。下午五点左右，采购队回来了，他们带回了大量的零食和饮料。派出去的探子也回来了，带回了N套碟的同时也带来了一个不太好的消息：“这次的D版，质量恐怕不行……”。

“没问题！我的机器是最强的！”记不得是谁最先放话出来了，既而遭致一片嘘声。在就“究竟谁的机器才是最好的”这个问题进行十分钟足以令任何路人为之脸红的争论之后，众人开始各自寻找自己的战斗岗位开始战斗。编辑部上下一心，一定要在第一时间攻破这个游戏，“三天两夜”的苦战也由此拉开了序幕。记者对这次作战进行了全程追踪，并抽空对战士们进行了第一时间的采访。

手上拿到了作战计划，原来是四人同时攻略战略，也就是说由“BLUE、E·T、DRAGON、CARL”用四台PS同时开始，其中BLUE和E·T是自由前锋，两个人只要一路向前就好，如果有分支情节就分开攻略，合在一起的时候也可以互相帮助，共同探索。第二阵是CARL，他要一边记载简易流程一边攻关，同时也注意打扫前面两个人遗漏的地方，最后压队的是DRAGON，他要一边前进，一边记载详细对话，同时还要负责截图。我们打算分别采访他们的第一时间感受，为了避免重复，让他们每个人都单独就某一个方面发表自己的看法，一定会很有意思吧。

在一楼靠窗户的地方找到的是网络部的CARL，他在这里要一边打关一边在写字板上记下第一手的流程，不过他的这份简易攻略不会出现在《电子游戏与电脑游戏》或是《电子游戏广场》上，他的这份攻略是要第一时间连载在NEWTYPE网络社区上的，上NT社区的网友恐怕对他的连载行动都还留有记忆。记者在靠窗的位置上找到了他，请

# “幻想”在编辑部的日子






他对这一作的音乐谈一下自己的看法。

# FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

CARL:《FINAL FANTASY》系列游戏，除了故事动人外，音乐亦是十分出色。在过去几年里，FF 系列经常能得到 CESA 的音乐部门奖。尤其是在 99 年，《FF8》的主题曲更是获得了日本最权威的“全日本唱片大赏”的最佳外文歌曲赏，这也是一款 RPG 游戏音乐第一次获此项殊荣！

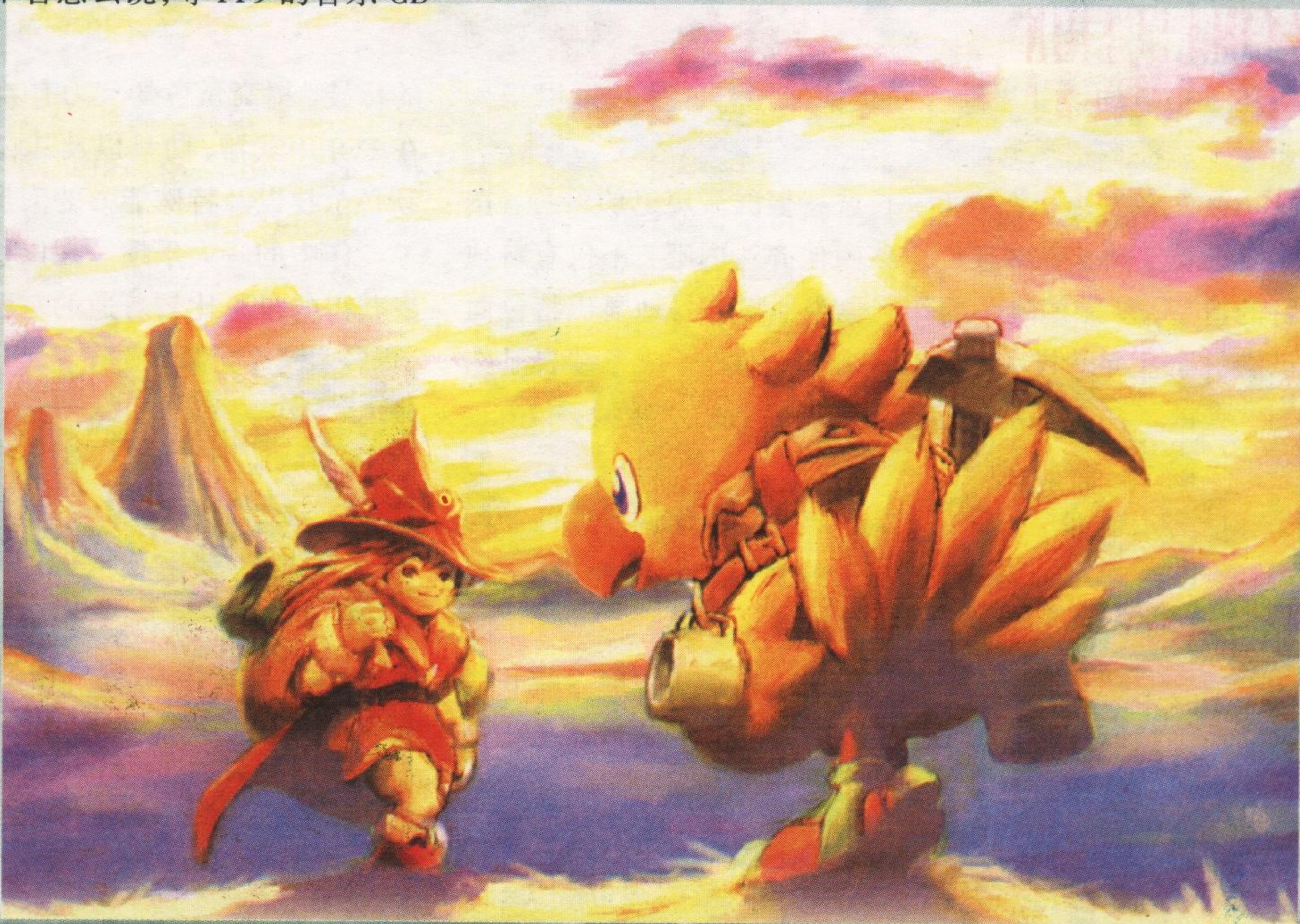
FF9 的音乐整体上显得比较明快，能让玩家很快融入剧情，但是能让人印象深刻的曲子并不是很多。这次活跃在 FF 历代的主题音乐也有收录，只是必须在 THE END 时才可以听到。另外，如果你是从 FF1 玩起并且喜欢游戏音乐的老玩家的话，那么你会听到一些熟悉的旋律……




主题曲：这次的主题曲《Melodies of Life(生命的旋律)》由日本知名歌手“白鸟英美子”演唱，第一印象是不如前作主题曲《EYES ON ME》来得煽情，但越听感觉越有味道！嗯，真是百听不厌啊。战斗音乐：这次的战斗音乐虽然不是很经典，但终于有了熟悉的前奏，不过后面的旋律就比较一般了。BOSS 战的音乐让我很失望，没有热血沸腾的感觉，我个人比较喜欢 4 至 8 代的 BOSS 音乐，旋律紧张且有节奏感，至今还能哼唱出主题旋律。山洞/冒险场所的配乐：不错，不错！很多场景的音乐都非常好听，特别是收录了一首 FF1 里的音乐(巨人的洞窟)，这首曲子作了一些特效处理，比当初的 8 位音源真是好了不少啊。地图画面主旋律：非常可惜，这次地图画面的音乐真是没有什么特点，感觉较一般，不如 FF5,6 令人印象深刻。陆行鸟的配乐：这次的主旋律还是和历代 FF 一样，不过在地图上骑着陆行鸟狂奔的感觉还是蛮爽的。乘坐飞空艇的配乐：和地图音乐相比，飞空艇的音乐还是比较经典的，但是最后驾驶盖亚战舰时的音乐非常一般，没什么可以让人回味的。不管怎么说，等 FF9 的音乐 CD 发售后可以买一套收藏。


carl 的战斗岗位







睡懒觉的 king

离开了 CARL 的位置，记者本来打算去找下一位战斗人员，结果碰到了 KING，他虽然没有参加一线战斗，但也在紧张地翻译资料(被记者抓住的时候，正在打盹)。他是老玩家了，当初记者还在中学念书的时候就看到过他的“最终幻想 6 攻略”，特别是他的那句广告词：“国家的消亡，世界的毁灭，爱情与仇恨，欢乐与悲伤……”更是令人记忆犹新。请他来谈一下人物设定吧！

KING：对 FF9 这款作品的总体感觉特别的好，出色的角色设定自然也是形成这种感觉的要素之一。整体而言，这一代的角色形象较之 7 和 8 要鲜明的多，无论在人物性格还是角色的设计思路方面都找回了自 6 代结束以来久违了的那种多彩感觉。



首先在人物个性方面，长着一根猴子尾巴的希丹（按名字的英文拼法，球迷们应该叫他齐达内吧）不仅有着独特的造型，那蹦蹦跳跳的作派也令他很容易地显出特色而丰满的个性。就像歌手出身的帅哥，如果想要延续自己作为艺人的生命无一例外地都必须向实力歌手转型，因为只凭一个酷字，终究没法真正抓住歌迷的心。所以，尽管克劳千和斯柯尔也都是成功的主角，但就因为他们是偶像派帅哥，所以给人的感觉总是不如希丹来得那么亲切，那么有血有肉。

再一点便是角色的风格多样化，尤其在与前一作 8 代对比时，这种印象更加明显。相较之下，8 代的世界是一个文明体系高度统合而且统一的社会，各地的种族、文化状况都十分相近。故事中的人物也都走了是十分写实化的路线，虽然性格不同但总的来说(全都是人数的帅哥靓女。而FF 的特色，还是应该象 9 代这样由多种族同台共演才更有魅力。

天野喜孝大师的角色画像一向是笔者最欣赏的，这次也不例外，但对于游戏中的角色风格……总觉得那比例看着不是特别顺眼，可能主要是因为头大点了吧。

采访完 KING，要去外面屋子找寻其他战士了(看到记者的离开，KING 立刻又趴下睡了)，在外面，记者一眼看到了全装备的 E・T，他和楼上的 BLUE 此时正齐头并进地冲在最前面(后者闭门狂冲，采访不能)。他们两个人都是从 FC 时代起就追玩这个系列的老战士了，战斗经验自然比较丰富，想法也会多一些吧。他谈的东西果然很奇怪。

E・T：我一直比较喜欢以前打死对手后随机掉道具的设定，那种感觉很好。但是这次却可以事先调查，完全失去了神秘感，不好，不好。本次的 FF9 把主角的职业定为盗贼，这其实就 意味着游戏中的隐藏宝藏会有很多，这些隐藏宝物包括从敌人身上偷的，从隐藏事件中得到的还有自己去挖的(陆行鸟)。在得到的宝物中我认为最为实用的就是武器类，这是因为本作中伤害度的最高上限被限制在 9999，而达到这一数值不一定非用召唤兽，有些武器配合适当的必杀技一样可以。除此之外各种稀有道具都会或多或少的带一些十分有用的 ability，这些 ability 对丰富角色的特技，提高角色的实力有着相当重要的作用。也就是说在 FF9 中武器，防具以及其它种类的道具的作用就是魔法和必杀技以及特殊能力的附加。因此寻找这些东西也就成了本作中的一大乐趣。在以往的作品中(以五代为例)，偷盗获得的只是比较普通的东西，要想从敌人身上取得一些



稀有道具完全要靠运气。而且最重要的是事先你根本不知道怪物身上有些什么值得获取的物品，只能全凭猜测(重要的宝物是可遇而不可求的)。最后就会变成这样：“一个怪物打了几十遍都一无所获，却在一个偶然的机会里……”，这样的情况大多数玩家都曾遇到过吧！这样玩儿虽然会有意外的惊喜，但确实也够烦的。

在本作中这种苦闷就没有了，因为你可以直接调查敌人身上有些什么东西，再决定是否有必要去偷。相当方便




吧!!但是就没有了那种两眼一摸黑的猜测的乐趣和意外地获得珍奇宝物后的惊喜。当然，由于这两个作品的设定完全不同，因此不能说谁好谁不好。但是陆行鸟探宝的设定确实比七代又有所创新(空中庭园真是个不错的地方……呵呵)。

采访完 E·T，找到了 DRAGON，他真强，一边截图一边前进一边写流程对话不说，居然同时还挂在 NEWTYPE 社区的聊天室里和网友聊天！！！真不知他是怎样分配使用大脑各区的。谈兴正浓的他看到我过来，一把把我按在椅子上，不等我开口就开始说他对本作系统的看法了(流汗)。

DRAGON：让我来谈——系统，呵呵……我个人认为这次作品最吸引人的就是系统！(被其他同事拖出去打……)

真的！你看嘛！这次在剧情中加入的 ATIVE TIME EVENT(简称 ATE)就达到了连影视作品都望尘莫及的水平(可以介绍在同一时间内出现的许多事件，而不用看充满导演个人意识的蒙太奇)，哈，这里多谢这一系统的开发人员，他们让剧情的发展更紧凑和连贯。

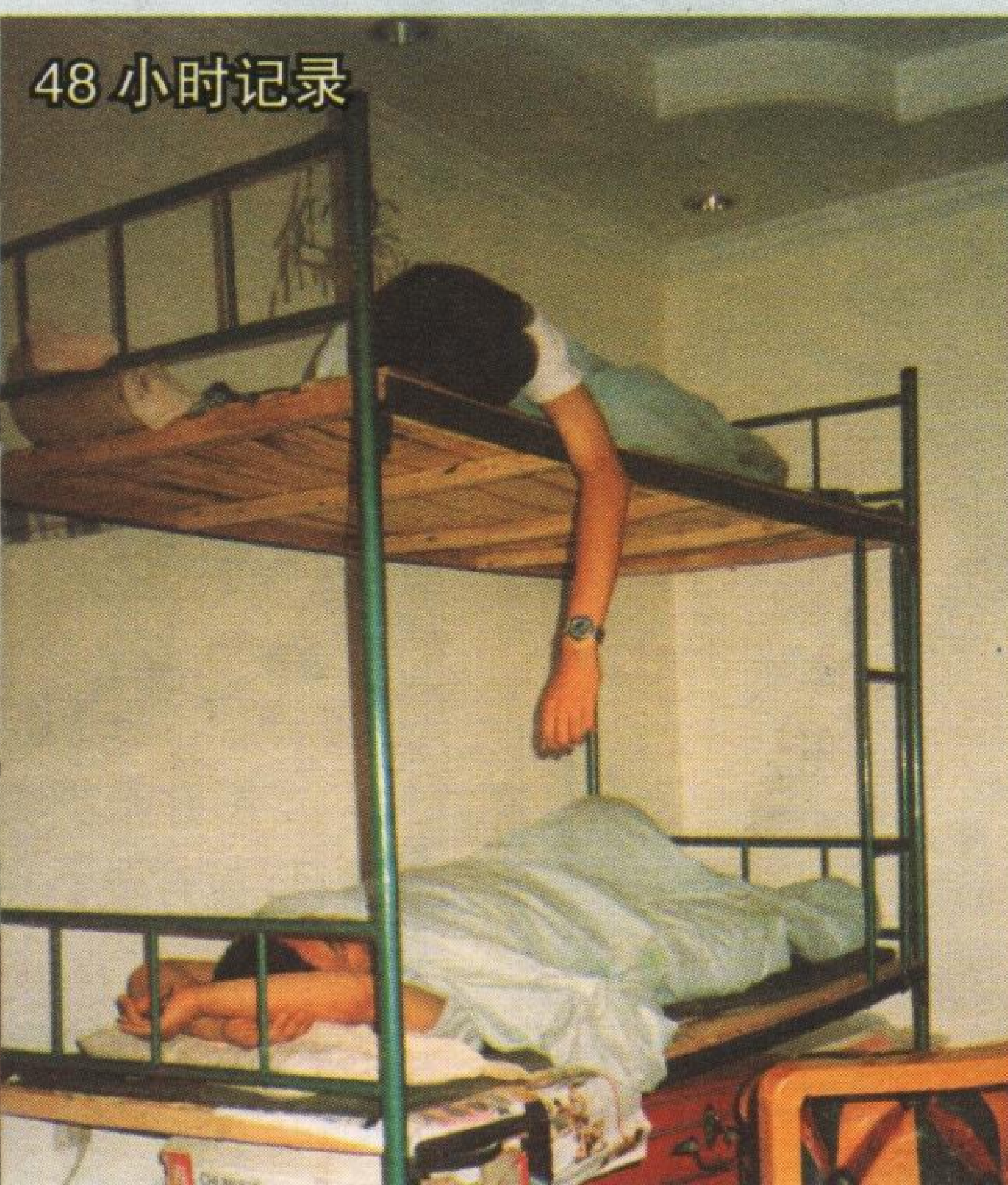
再有就是让玩家可以长时间攻略此作品的“特技装备和修得”系统，这一点与 FF4、FF5、FF6、FF7 都有相像之处。本作在人物装备不同的武器和装备时会掌握由这些武器或装备带来的不同特技(这一点与 FF7 的武器上装备不同魔石有不同的特技相似)，而且玩家可以通过战斗所得到的 AP 来逐渐修得此特技。在特技方面，不同的人物会学会不同的特技(这一点又与 FF5、FF6 相同)，这样使得人物的特点更加鲜明。其实在这里我还是有自己的看法，“不同的人物会学会不同的特技”其实是在“职业系统”与“万能角色”之间作的权衡，我本人还是喜欢 FF4、FF5 的职业系统，不同的职业拥有不同的特技，玩家在不停的转职中获得极少的有用的特技……我本人认为那样的话，游戏的进行时间会进一步得到加强，完成游戏时那种自豪感会更高……当然，我理解作为厂商的看法，此作面对的绝大多数并不是真正的游戏发烧友，所以“职业系统”一旦设立，很可能会失去那绝大多数……嗨……我还是在 DQ 中找我喜爱的“职业系统”吧……

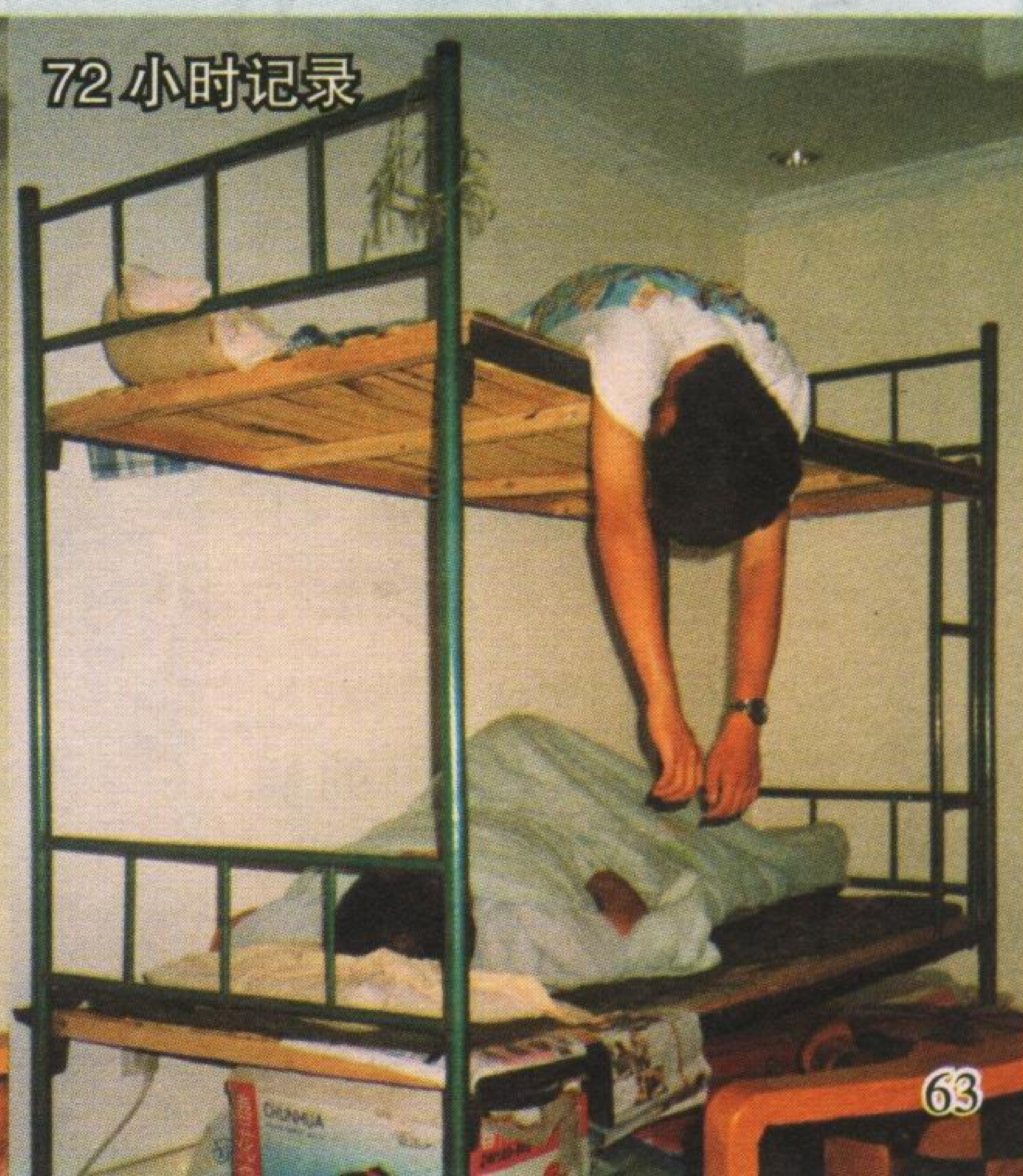
最后我们来谈谈各人物的独有特技，许多朋友都认为人物的独有特技是从 FF7 开始的，其实不然，人物的独有特技是从 FF4 开始的，在当时开发部门还比较能保持平衡(反正我认为现在的开发部门在游戏性方面已经极大的退步)，所以角色的独有特技并不都是很强，只是单纯的有自己角色的特点(这样的角色才有培养价值，要不然只靠到时会悟出的“超究某某某斩”和“连某剑”就可以独步天下……)。到 FF7 时，这一点被全面改观……本次的各人物独有特技有所“收敛”，基本回到了表现其特点并发挥角色特点的地步，呵呵……我们又可以根据自己的爱好来选择被培养成主战力的人员了。

采访顺利结束，记者拖着疲惫的身躯准备去睡觉，回过头看到那些已经连战了 48 小时的游戏狂人们真是自愧不如。

公元 2000 年，史克威尔著名游戏系列“最终幻想”第 9 作终于发售，在远离日本的北京，在《电子游戏与电脑游戏》的编辑部里，有一群充满热情的编辑们，在为了尽早打穿这个游戏而努力！他们为自己而感到骄傲自豪！这就是勇敢的编辑们用自己的热情和鼾声所书写的最终幻想！让我们向他们致敬！(倒下)



# 漫园

责编/BLUE

## 1 推荐BOOK 山田章博画集



山田章博是大家所熟悉的日本插画家，他的作品一向深受FANS的喜爱。此次的画集由SOFTBANK发行，共120页，A4大小，售价为2800日元。画集中收录了“神秘的约柜”系列的全部彩色插画，非常精美。

## 2 推荐杂志 月刊NEXT




这是由角川书店发行的又一本漫画月刊，其中作家阵容十分强大。作品主要包括高屋良树的“凯普”、安倍吉俊的“NieA－7”、介错的“钢铁天使”、大地丙太郎的“随风舞月影兰”等等。

## 3 推荐动画 天使禁猎区



根据由贵香知里人气漫画改编的OVA“天使禁猎区”，7月25日发售了第二卷“觉醒”。故事逐渐展开，许多大受欢迎的角色都相继亮相。

## 4 推荐手办 枪神（TRIGUN）



这是由海洋堂推出的“黑色瓦修”，角色黑色的服装与银白色的头发形成鲜明的对比，冷傲的神情颇为生动。其手中的武器为全新设计，可加以拆装。

这款手办预计10月发售，高19cm，售价仅为3200日元。

## 5 推荐CD 天空守护神原声大碟



剧场版“天空守护神”是一款颇具冲击力的动画作品，其中由菅野洋子、沟口肇制作的音乐更是非常动听，CD中收录了坂本真绫演唱的“指轮（Movie Ver.），Shanti Snyder演唱的插曲以及其它BGM等等，大家千万不可错过。

## 6 推荐影片 X－MEN




影片根据美国著名漫画改编，讲叙了X战士们与磁力魔王及其手下的壮阔战斗。本片2000年7月14日上映，20世纪福克斯公司出品。

# 根据动漫改编的游戏

## 超时空要塞 PLUS

类型:射击

厂商:翔泳社

发售日:6月29日

这是根据同名OVA改编制作的射击游戏,其中穿插了大量的动画。这是以"超时空要塞"为题材的游戏中唯一可进行分屏对战的作品,3D POLYGON 制作的机体可在战斗中加以变形,具有颇高的紧张感及流畅感。

## 青之六号

类型:冒险　厂商:BANDAI

发售日:2000年9月

『青之六号』这部OVA充分显示了CONZO小组强大的实力。该游戏基本上保留了原作的风格,并对部分细节进行了一些调整。



## 罗德斯岛战记~邪神降临

类型:RPG　厂商:角川书店

发售日:6月29日

在被诅咒的罗德斯岛的南方有着暗黑之岛——麻莫,统治这里的帝王贝鲁特决意要统一整个罗德斯,于是战争开始了……本作正是以"罗德斯岛战记"的英雄战争为序盘而展开,最终目的则是要制止邪神的复活!

## 魔术士奥芬

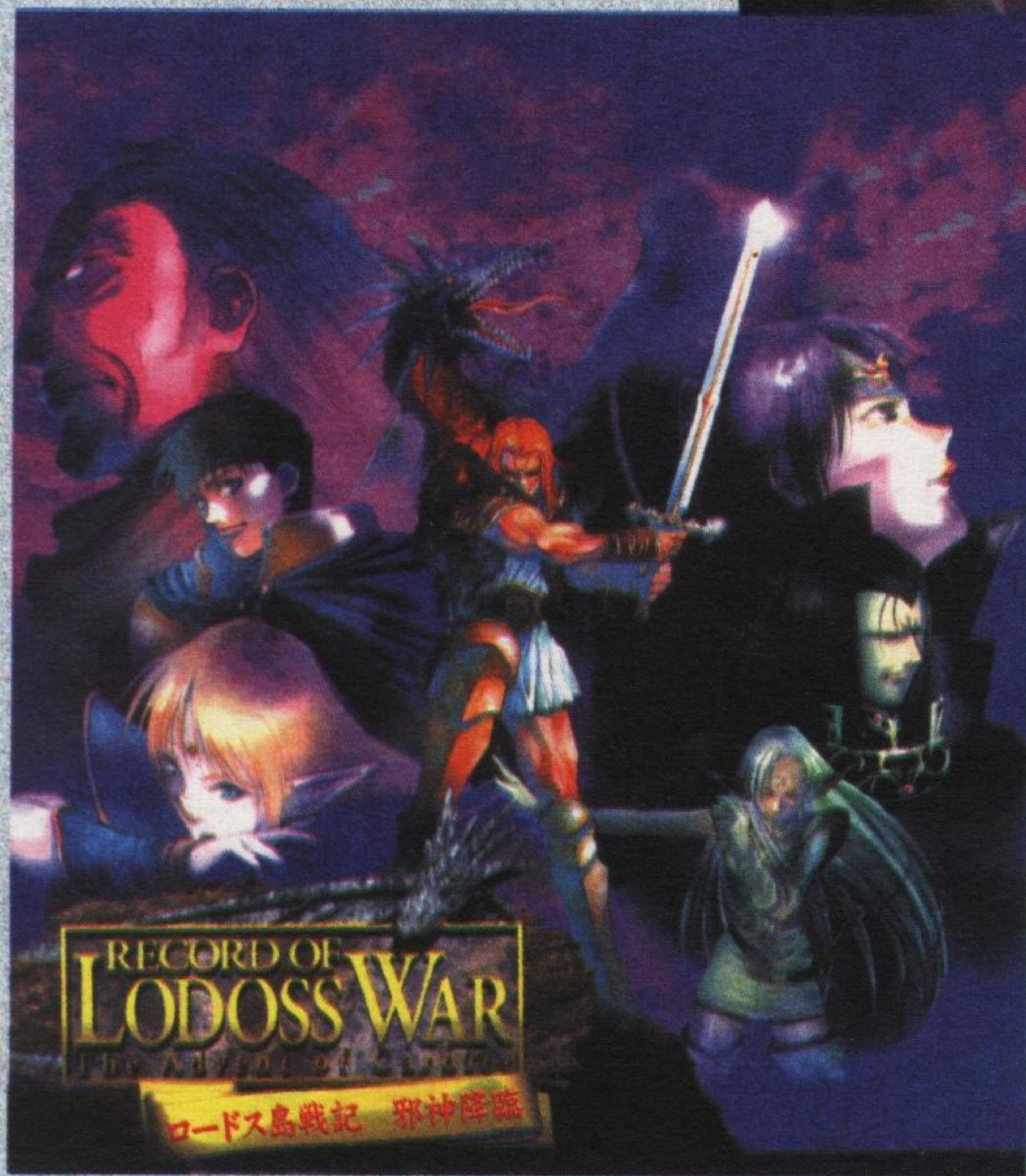
类型:A·RPG　厂商:角川书店　发售日:8月3日

TV版动画"魔术士奥芬"在动漫迷中颇具知名度,此次PS2主机上推出的游戏版不仅穿插了大量动画,其华丽的战斗场面也颇有震憾力。

类型:RPG　厂商:BANDAI　发售日:6月29日

游戏版画面一般,但值得注意的是其中加入了原创角色——苍尚。

## 封神演义~仙界大战






# 名家笔下的游戏人物设定




## 惑星强袭

发售日:1997年 类型:SLG

在SS(一代有PS版)的初期登场的优秀"半即时"战斗SLG。一代讲叙的是大规模的星际战争,系统及画面一般。值得一提的是本作的二代,它讲叙的是在行星间的作战中,活跃于最前线的佣兵团的成长历程。佣兵团中每名角色刻画得都十分丰满,例如担任超远程狙击的女士兵、有着悲痛过去的佣兵团副团长以及由"无名小卒"成长为领袖的主人公等。此外,游戏里的动画也值得一看。







## 德古战记～霸王

发售日:2000年8月10日 类型:SLG

在某星系的第四行星——"拉姆星"上生活着一个名为"姆"的民族,他们具有能操纵大自然构成要素之一的"ELEMENT"(元素)的能力。姆族人温柔和顺,过着与大自然和睦相处的平静生活,他们用自己勤劳的双手创造了丝毫没有破坏生态环境的雄伟宏大的巨石王国。但是,在他们心中却经常夸耀着自己的祖先曾经在太古时代所创造的文明。在那个文明里,有一个叫作"德古"的神秘战斗武器。姆族曾经以此为荣,但由于某种原因,"德古"突然被封印了起来。姆族人历代的首领都是由女性来担任,然而有一天这个君王制的国家终于发生了异变……

本作借助DC的机能将画面处理得非常华丽,颇值得一玩。

## 美樹本晴彦



以"超时空要塞 MACROSS"一作一跃而成为日本最具盛名的制作人。其纤细感人的手法受到各界的一致好评。近期在动画方面活动较少,主要参与了一些游戏的设定工作,同时在《少年 ACE》等杂志上连载漫画作品。

## 神来

发售日:2000 年 类型:RPG

游戏的主人公是人类“卡卡特”和神族“不死”，舞台则设置在浮在云海中岩盘上的加姆莱。在这个世界上共有 6 个国家，人类和约束他们的神族共同生活在这里，而每个国家都存在有神王，他们用“神威”来保护自己国家的人民，各国与各国之间也一直是和平相处……

本作可以说是 2000 年内最值得期待的 RPG 之一，其世界观由著名的寺田宪史设定，而美树本晴彦则担任人物设计。在“神来”里，美树本尽展其优美的画风，将主人公及游戏中重要的几位神王描绘得生动无比，令人单看画面就会燃起对本作无穷的想像与期待。

## 后夜继

发售日：1999年2月

类型：SLG

这是一款较为常见的青春恋爱 SLG，玩家扮演的主角是正在为学园祭的筹划工作而奔忙的实行委员，你所要面对的将是众多性格各异、爱好不一的女孩子。通过与她们的约会，许多有趣的事件就会一一发生。

本作最引人注目的就是美树本晴彦对于游戏中大量女性角色的描绘与处理，其明晰而柔美的笔触在此又一次得到了发挥。

## 超时空要塞～可曾记起爱

发售日:1997 年 类型:STG

本作的故事内容相信已不用在此多说，这部根据美树本晴彦赖以成名的同名动画原作所改编的射击游戏，虽然难度不高，但穿插了大量动画片段。这些经过重新处理的动画素质极高，成为这款游戏最大的卖点之一。

在进行游戏的同时，伴随着我们所熟悉的歌声，看着那曾令我们无比激动的场面，其中的乐趣实在难以用语言来形容。PS 与 SS 都曾推出本作，各位玩家不妨找来重温一下。




对于美树本晴彦，相信只要是接触过动漫画的朋友都会听说过此君的大名。当年“太空堡垒”（超时空要塞）在电视台播出的时候，不知曾有多少人沉醉在林明美悠扬的歌声中。今天，当我们再度审视这位大师为游戏所作的人物设定的时候，心中又会有怎样的感触呢？

# 介错与他们的梦幻模拟战



“介错”是日本一个著名的二人漫画创作小组，其代表作为“钢铁天使”等，近年来在漫画领域十分活跃。自代替漆原智志担任最新一代的“梦幻模拟战”人物设定后，他们的名字在游戏迷中的影响力也日渐提高。“介错”画风绮丽华美，韵味独特，下面我们将为大家奉上其为“梦战”绘制的插图及访谈摘要。

**——请问，“介错”这个笔名是什么时候起的？**

太田：最初我们聚在一起时，名字是“RPOJECT 切腹”……

七户：听上去虽然很有冲击力，但——这是只有中学生才想得出来的名字！

太田：后来因为工作需要另一个名字，于是从“切腹”就联想到了介错。作商业志时我们都觉得反正是两个人，不如就用“介错”好了。我一直为起名字这种事感到棘手，在画漫画时也为里面人物的名字伤脑筋。

**——实际工作中两人的职责如何分担呢？**

太田：我们一同负责描画人物，上钢笔线。此外，我也管画草稿，这之前的脚本筹划和商议都是两人同时进行的。这样做是为了可以互相了解到自己所没有想到的一面，将故事和画面都处理得更加完美。




太田仁＋七户辉正



——最新一代的“梦幻模拟战”是怎么交给你们的呢？

太田：本来人物设定的工作是应该由美塞亚公司来完成的，但后来却找到了我们。因为对于这个系列的前几代都非常感兴趣，所以接受这项工作的时候没有丝毫的犹豫。为这样著名的游戏作设定，对我们来说还是头一次，这不仅是对我们以往成绩的肯定，同时也是一次全新的挑战。

**——除了人物之外，在游戏的其它部分还有介错的意见被使用吗？**

七户：还有开头的原画和一些切入画面——除人物外大概就只有这些了。

太田：在过去的幻想模拟游戏之中，人物全都是身穿重装备的铠甲，就算是平常的衣服也都带给人厚重的感觉。但是，现在玩家的观念有了改变，这就要求我们在设计人物形象的时候需要符合他们的口味，这点体现在工作中就产生了大家所看到的许多前所未有的处理方法。很多玩家已经习惯了过去“梦幻模拟战”的风格，这对于此次的设计而言恐怕要算是最大的障碍。

**——由于本作的主人公不只一个，所以你们在绘画的时候是否会有相当大的难度呢？**

太田：最困难的要算是本作的男主人公，为了能让他给所有人留下最深的印象，我们着实费了一番苦功。从一开始，我们就决定要用最好的“零件”来造就这位活跃在幻想舞台上的年轻人，所以我们先完成了所有其他的角色，最后才着手对其进行描绘。这样做不仅可以避免重复，还可以将工作中的得失教训加以总结，以期达到最佳的效果。



**——确实，主人公是用蓝、红、白三种颜色构成的，非常的显眼。**

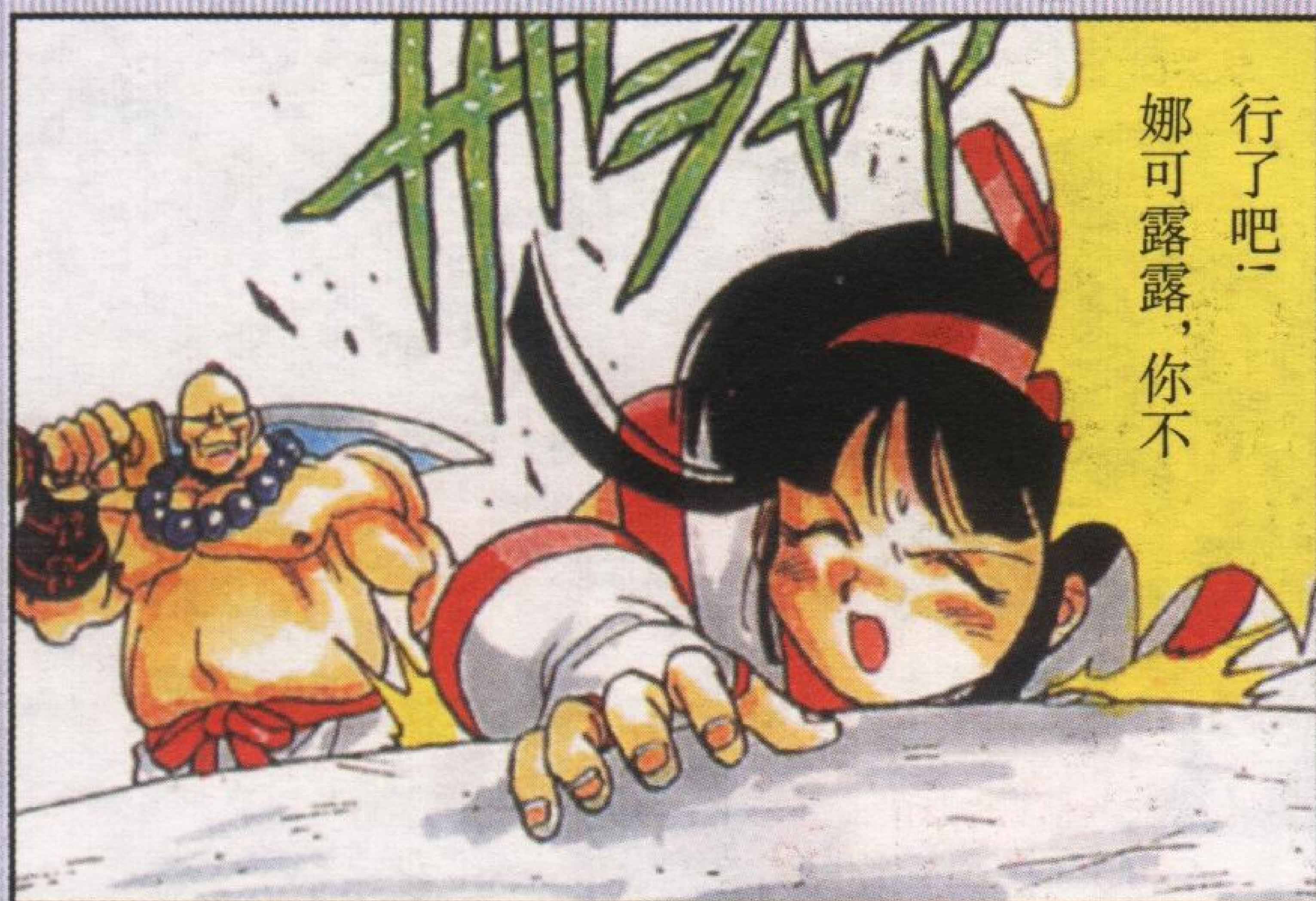
太田：这是高达色调嘛！一看颜色就是那种既高大又有威势的主角！此外，在别的一些重要角色身上我们也都使用了红色，而蓝色与白色则适当地进行搭配，实现了绝妙的平衡感。

七户：在设计的时候，我们并不知道笔下角色的身分及相互间的关系，如果知道的话相信应该能够得到更加协调的效果。

本栏目的主旨在于欣赏，但为了避免与《梦幻总动员》的重复，所以我们会精选动漫名家为游戏所专门绘制的插画及相关作品。此次“介错与他们的梦幻模拟战”一文不知是否符合大家的口味，有什么意见希望来信告知。

## 武士的同情心

作者／吉崎观音









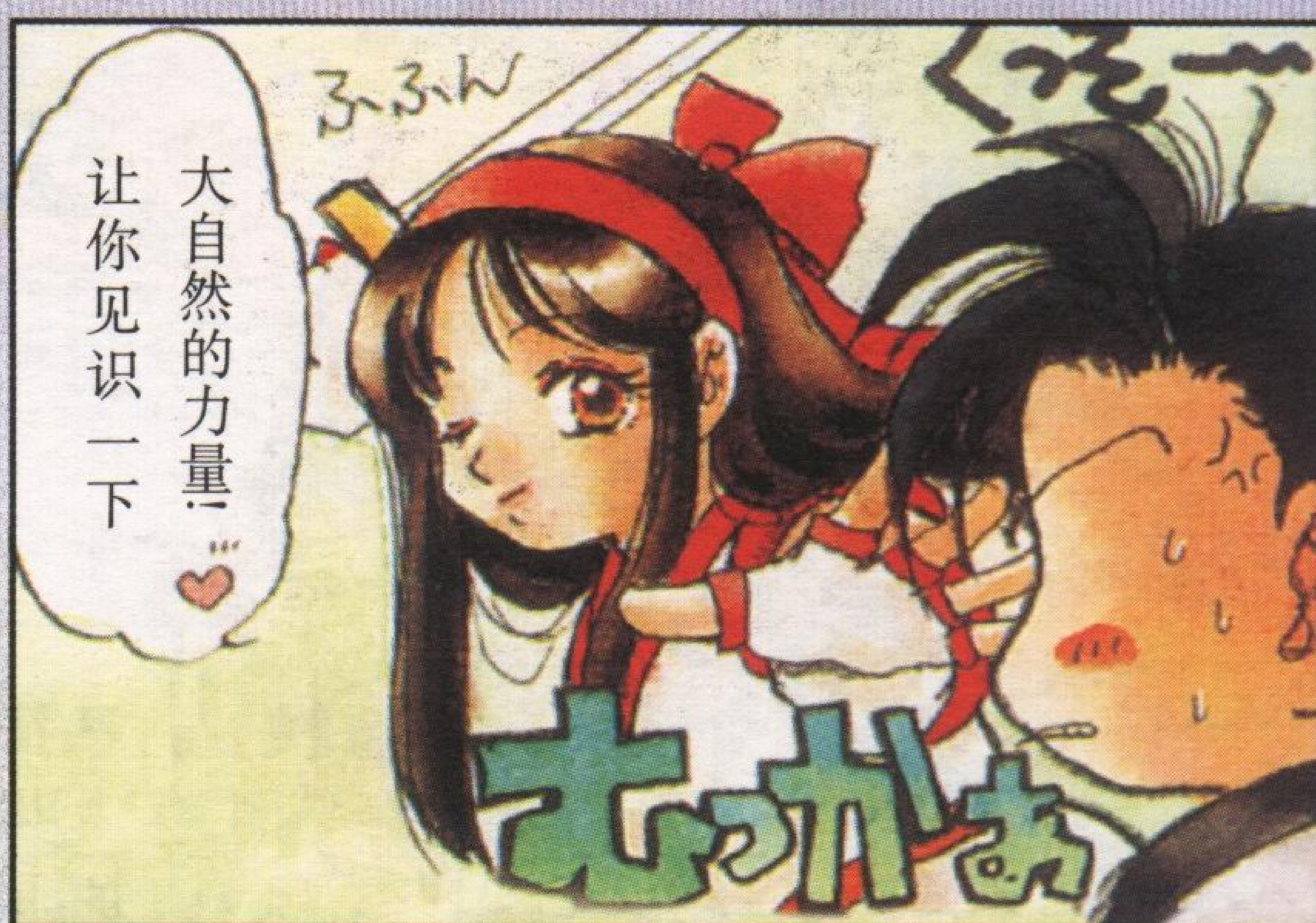


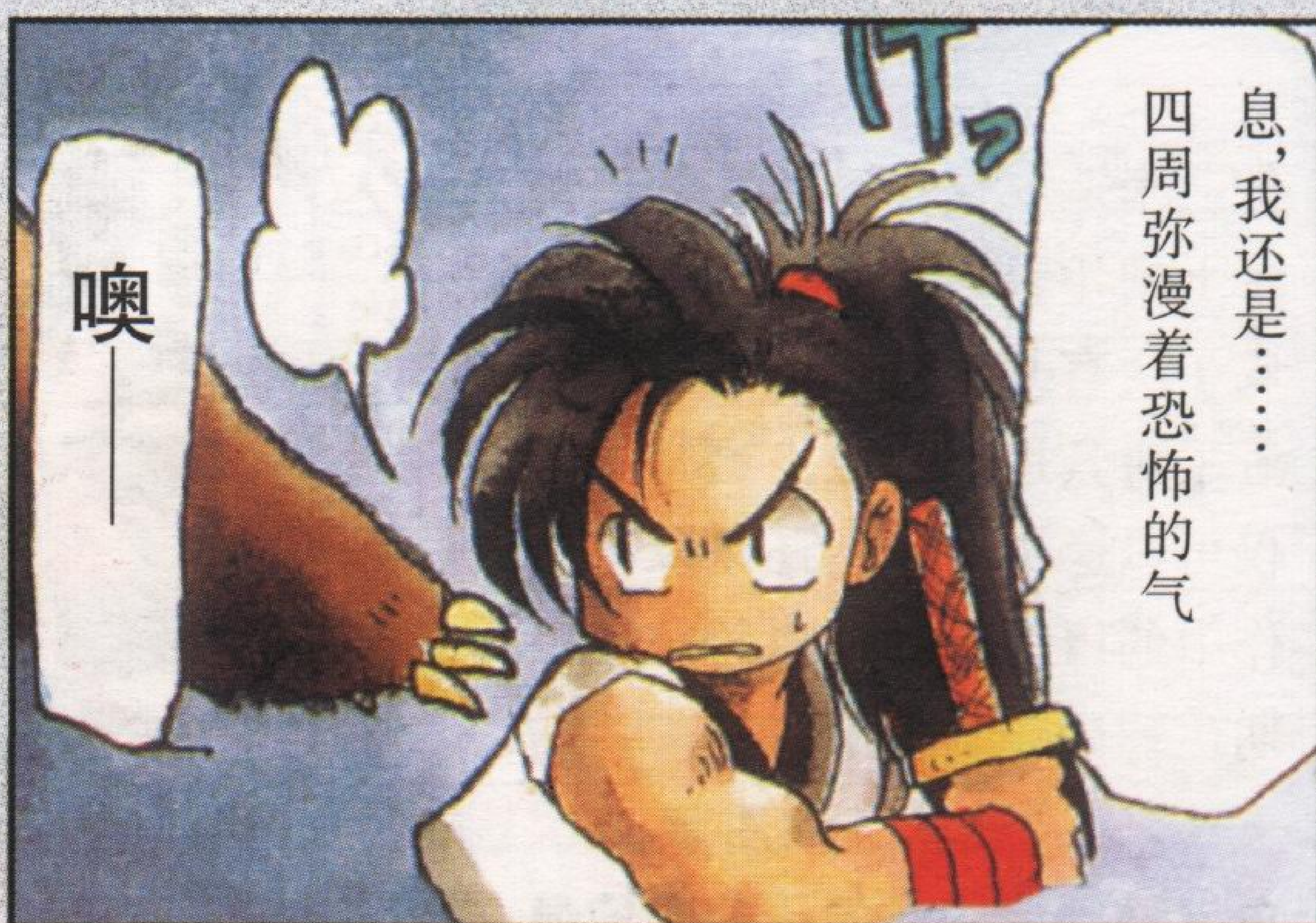


## 恐怖的战斗

作者／樱濑琥姬








『侍魂』之罗将神 （请作者与本刊联系）

背景过于简单，人物衣纹的处理也略显草率。不过，罗将神的神情描绘得尚算不错，希望继续努力。




**"心跳回忆"之馆林见晴**　　作者/李昕悦

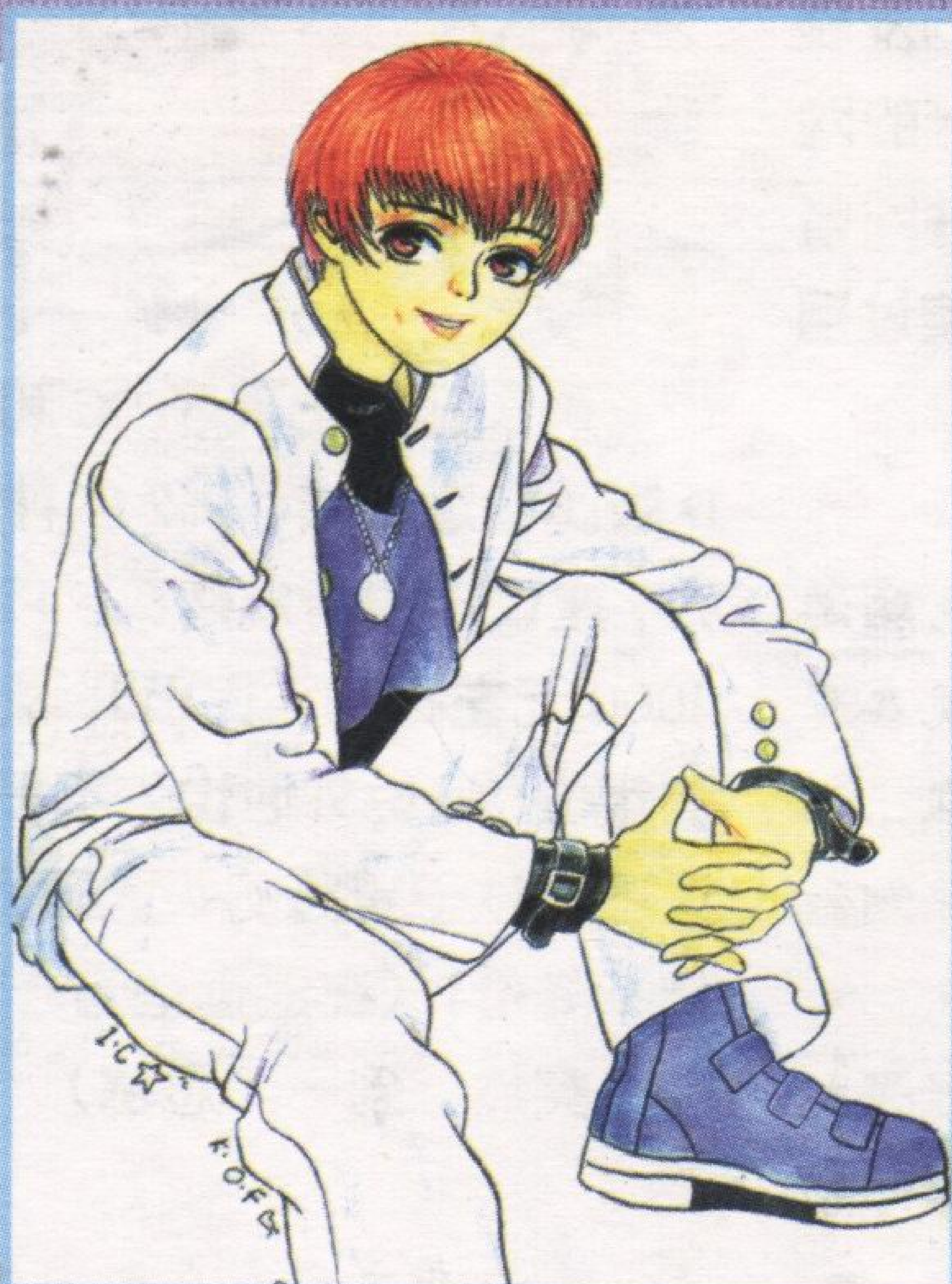
身体比例有问题，背景也没能起到突出人物的效果。下次在绘画的时候尤其要注意线条的流畅感，切记不要反复去描。

**"KOF"之穿校服的克里斯**

作者/内蒙古　I·C星

也是一位克里斯的忠实拥护者，彩色铅笔的描绘非常用心，人物的神情与姿态也很有味道。缺点是克里斯的头发，如果能够再细致一些，画面的效果相信会更好。

在画稿背后注有："愿天真可爱的笑容永伴我心！"的字样，看的出在作者心中确实对角色有着颇深的感情。



**『KOF』八神庵**　作者/内蒙古　I·C星

『最酷、最帅的八神，我们永远爱你！』言语中流露出作者的狂热，画面也颇为整洁，GOOD!



**征　稿**

因漫园栏目重新开办，所以自本期起向各界读者诚征单幅画稿，题材以游戏为主。稿件一经采用，作者将获赠三期"电子游戏与电脑游戏"期刊。



**"月华剑士"之真田小次郎**　　作者/邂寒

阁下算得上是本刊的老朋友了，首先要感谢你长久以来的支持！这幅画稿色彩与笔触都很细腻，希望能尽快看到你的其它作品。



**"KOF"之草雉京**

作者/上海　张洁

右肩因为突然消失在画面之外，所以给人不完整的感觉。此外，用铅笔打的草稿没涂干净，黑色与白色的渲染有些凌乱，以后请务必注意。

本幅画稿的优点在于其生动的感觉，角色那夸张的表情相信会给所有读者留下深刻的印象。

# 恶魔酒吧 DEVIL BAR

大家好，这一期的编读由绯雨来做。呵呵，既买《电电》又买《梦幻》的读者可能要头大了。但是放心，头更大的是快要被累死的我。之所以造成这种情况，这全都要怪 NEO 这家伙，突然说是要去准备考什么试，结果请了大假就逃掉了。于是只好由我来接手了，真是###¥%#。这个月真是好热啊！尤其是在最热的几天里编辑部的空调偏偏还坏掉了，结果大家当真的是“热火朝天”地工作了数天。《最终幻想 9》的到来打破了编辑部以往的作息规律。为了能够尽快破关并抢出攻略，《电子游戏与电脑游戏》的编辑们全体赤膊上阵，度过了难忘的两天三夜。在本期的杂志上特别对此进行了报道，希望与大家共同分享感受。

来信中的批评依然很尖锐，大家对杂志未来的发展方向提出了各自不同的看法，一些 NEWTYPE 社区的网友也就这个问题陈述了自己的意见。新老朋友共同督促，相信这本《电子游戏与电脑游戏》一定会顺利渡过目前的转型期，迈上新的台阶。

……贵刊的名字既然是叫做“电子游戏与电脑游戏”，那么为什么不放一些电脑游戏的内容呢？现在贵刊正在改版，我相信如果放一些电脑游戏的内容在上面还是能够受欢迎的。何不趁着现在 DIABLO2 的热潮做一个专题呢？……

湖北　张子兰

谢谢你的提议，但是这是一本电视游戏的刊物，所以不会放电脑游戏的内容在里面的。

……现在市面上出现了 DC 和 PS2 的 D 版盘，我听说质量不太好，所以不敢买。请问现在的 PS2 究竟应该卖多少钱，只要告诉我北京的价格就好。……

河北　李辉



确实已经出现了 DC 和 PS2 的 D 版盘，其中 DC 的 D 版质量还不错，PS2 的种类太少，而且质量也参差不齐，建议不要着急购买。PS2 日本卖 39800 日元（约合 4000 元左右的人民币），北京这边基本是 4500 元以上的定位，据说外地也差不多，深圳也许会便宜一些。建议不要过于着急购买。照我说大家都忍着不买，看他们降不降价！（在遥远地方一边复习一边挂念恶魔酒吧的 NEO 突然感到一阵恶寒）

……杂志变成全彩固然好，页数减了如果注意内容也没关系，不过应该适当地减少广告的数量。“纵横四海”栏目里应该多一些知识性的文章，就好象以前“日本剑客浪漫谈”、“魔神 1440”那样的文章，这期上 KING 那篇游戏和动漫人物比较的文章就很有意思，希望今后能多看到这样的专题……

上海　陈



我们正在安排这样的文章，也欢迎大家的投稿。这期的忍者专题就是这样的知识性文章。游戏动漫中有很多的忍者，看了以后可以更加感性地认识他们，我们看的时候都是觉得很有意思的。

……虽然变成了全彩，但是印刷并不好，模模糊糊还重影。页数变薄了广告却一页也没减，这个全彩的代价可实在是太大了，还不如不变呢。为什么不用同一种

纸呢?现在感觉很奇怪。你们还是应该多在内容上下工夫……

四川　丁建中

因为是刚刚换成全彩，和新印刷厂之间还需要磨合，所以印刷效果确实是差强人意，很抱歉。现在变为全彩已经成为一种风尚，不但是在电玩杂志里，其它杂志也都向这个方向转变。在大势所驱下《电子游戏与电脑游戏》变为全彩，也是顺应潮流。当然我们的经验还不太够，所以在如何配合印厂和纸张的选取上还需要摸索，但请大家相信我们的诚意。

……"拳皇2000"就要出了，对于我们这些"老K迷"来说，是最大的一件盛事。不知杂志到时候会有什么样的举动来配合这款游戏的发售呢?……

天津　范苏苏

我们已经在这一期上开始介绍故事背景了，惯例下一期就将介绍系统和出招了，另外在"王者之书"栏目里我们也将开设武坛，欢迎各路"拳皇"来这里讨论较量，欢迎投稿。

我正在家里焦急地等待19期的《电子游戏广场》，FF9的攻略不知你们打算怎样做呢?希望不会让我失望。

北京　文讯

这次的"FF9"攻略制作可真是"劳师动众"，为了能在第一时间制作出攻略，编辑部全体总动员。《电子游戏与电脑游戏》的几位编辑和NEWTYPE网站的CARL不眠不休几昼夜，通宵苦战打通了这个游戏。流程攻略是我们制作的《最终幻想9完全攻略》(32开本96彩页定价15元)，在19期的《电子游戏广场》上则有详细的小说攻略，由"Huntasy"(猎人的幻想)小组撰写，可以对照流程攻略，让大家了解人物对话及本作的情节。第三波是在杂志上刊登的补充攻略，给大家介绍一些小细节和小窍门，由于目前手上的相关资料非常多，所以恐怕要分几期刊登才行。我们会竭尽所能帮助大家构筑这最后的最终幻想的。本期还专门制作了大家熬夜赶工的记实采访，可见编辑们有多用心了。

三月份的《电与电》上曾经刊登过"梦幻模拟战PC版"即将上市的消息，可为什么到现在还见不到，该不会是全部邮购光了吧！不管如何请给我个信好吗?

北京　乾坤

虽然是《梦幻总动员》的来信，但因为是和游戏有关的，所以被我拿到这边来了(呵呵……这就是职权方便……)。"梦幻模拟战PC版"确实在日本已经有了，但是不知道为什么中文版一直迟迟都没有出现，我们也在焦急等待。

……以前的"电电"有一个栏目叫"名作大家谈"，让玩家们可以就某个游戏提出自己的看法，进行讨论。后来不知道因为什么原因给去掉了……《漫园》也不应该去掉，不能因为做了《梦幻总动员》就怠慢了我们这些老读者，这可是忘本。……还有《撷梦园》、《红茶馆》……本人坚决认为应该恢复这个栏目，希望各位老编小编考虑我的这个意见……

长春　宋智杰

很多的读者都提到了类似的问题，尤其是你的这封信，集中代表了许多人的意见。的确在以往的《电电》有许多好栏目都消失了，但是现在我们准备将之一力恢复。"名作大家谈"、"王者之书"、"秘技酷"都将开放接受投稿，只要是真实的心得体会都可以，也欢迎高手来设擂比武。特别是秘技酷栏目，负责人再三强调要我转达给大家：今后的秘技绝不再限于是以往的"○×△"，而是任何形式的小窍门都可以，只要是你认为的别人可能不知道的东西都可以写过来，除去"恶魔酒吧"的来信摘抄外，所有栏目的稿件一经选用都将按标准付以稿酬。另外"撷梦园"栏目也将重新恢复征稿，呵呵，在一位朋友来信的提醒下绯雨才想起，当初这个栏目的创建时还是小的我剪得彩呢。真怀念啊，出于这种感情也应该把它办好。

至于《漫园》栏目，在经过慎重考虑后，决定将之恢复，仍旧是由当初的主持BLUE大人来做，但内容绝对不会和《梦幻总动员》重复的，主要是一些和游戏相关的动漫咨讯吧。他的手艺大家都了解，也就不用绯雨替他吹了。

好了，好了，酒吧要关门了，绯雨也要去睡了，别忘了写信来啊。



责编/绯雨·焱

# 名作大家谈

**栏目回归，欢迎大家来参与。**请在稿件上注明详细的地址和真实的姓名，以便于文章被刊登后稿费的邮寄。

## FF9 的成与败

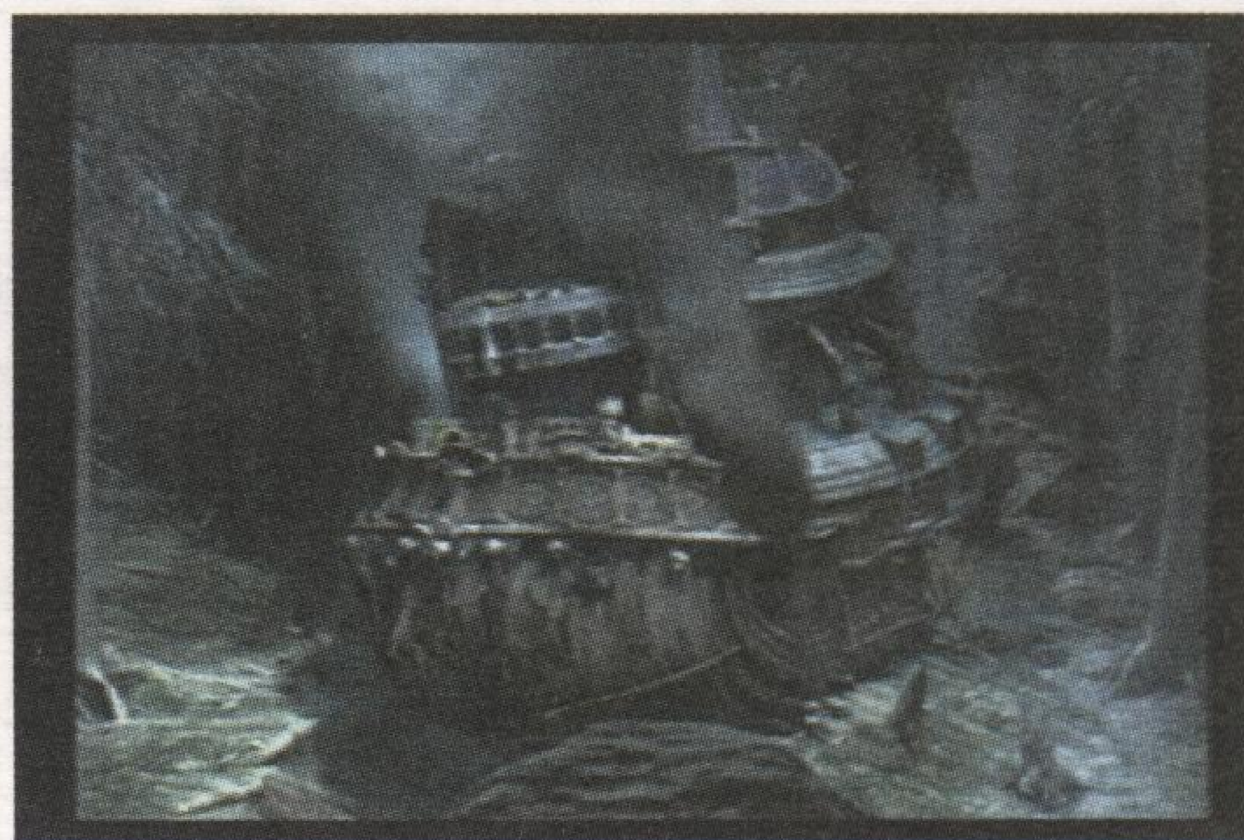
经过几天的努力，终于顺利完成了《FF9》。爆机之后感想颇多，在这里想和大家交流一下。

首先，必须肯定的是，《FF9》这部游戏无论在系统、剧情、画面等各方面都达到了"完美"的境界，绝对是当之无愧的"PS 游戏的 NO.1"。

在系统上，《FF9》可谓是 FF 系列的集大成之作，光就这一方面而言，称本作为"史上最强"也毫不为过。比起前几作，《9》在系统上最难能可贵的成就是终于彻底明确了各个角色的不同"特点"。先来看看《5》到《8》的情况：由于采用"职业决定特点"的系统再加上每个角色都可转到全部的职业，所以《5》的人物排除剧情方面的因素来看，可说是毫无任何不同点，都可以毫无限制的使用"全部"特技（只要你有足够的耐心去储 ABP），以至于到最后几乎所有玩者都会选用"两动时间魔法 + 巴哈姆特"连发的极恶战法，从而使战斗显得很单调；到了《6》，制作人员似乎发现了这一问题，便将各角色的职业同特技先天性的定死以使战斗变得多元化，无奈作为一部以"魔法"为主题的作品，《6》中的魔法实在太过强横，而且每个角色同样能学到所有魔法，因此到最后又演变成"两动时间魔法 + 创世"连发的局面；《7》就更不用说了，除了"大技"之外每个人都一模一样，甚至把纤弱的蒂法培养成肉搏战大师而把凶猛的赤红十三锻炼成魔法达人都没问题；至于《8》，无话可说，由于取消了"武器装备"的概念，使得《7》所流传下的仅存的一点人物特色都荡然无存了。本次的《9》，终于在这一老毛病上取得了历史性的突破。基本上仍然延续了《6》的那个"离完美只有一步之遥"的职业概念，不过这次制作人员没有对魔法网开一面，而是将它的定位降格为与"偷盗"、"JUMP"等同级的普通特技，成功防止了《6》的悲剧再现并终于使战斗出现了"八仙过海，各显神通"的局面。尽管总体上魔法还是偏强了一点，不过"里技"、"秘技"、"龙技"等还是各有各的功效。举例来说，本作中白魔法中取消了"リレイズ"（自动复活），而"里技"中的"苏生"却能达到这一效果。因此，可以这样说，本作是 FF 系列中战斗最有趣最丰富的一作。有如此出色的人物特色为基础，本作的"特技习得"系统大获成功也就不足为奇了。战斗系统方面，本作也有上佳的表现。不仅恢复四人制、取消了《8》中劣评如潮的"魔法抽取"，（这很自然）而且在"变身"上下了工夫，使原本已很不错的战斗更加完美。本作中的"变身"系统可说是总结了《6》、《7》、《8》的成败经验而得的。雏形无疑是《6》中蒂娜的"幻兽变身"，而众所周知的，"幻兽变身"存在着一个致命缺陷：变身毫无限制，而变身后的实力又太过强大，因此到游戏后期"正常"版的蒂娜几乎失去了存在价值。所以加入一定变身条件是必然的，但问题是究竟是用《7》的能量槽呢还是用《8》的"濒死状态随机发动"呢。很显然《7》的能量槽更好，因为相信玩过《8》的人也都知道，"濒死状态随机发动"是可以钻空子的，只要在必杀技指令没有出现时连打"△"来换人就可使必杀技 100% 发动，所以整部《8》就成了斯科尔的个人秀（不断的用杀伤力最强的连续剑）其他角色只要负责救人就行了。因此，本作就果断的用回了前代的能量槽，从这一点就不难看出制作人员力求完美的严谨态度。另外继承发扬《8》的武器合成系统及重新启用传统的装备系统都是极明智的抉择。




一部优秀的 RPG，除了出色的系统之外还应该有一个引人入胜的剧情，这方面一向是 FF 系列的强项，除了"俗"+"故弄玄虚"的《8》之外，每一部 FF 都是一个精彩纷呈、高潮迭起、令人激动万分的故事，本作也不例外，随着游戏的展开，一切的情节都是那样自然、有趣而又紧张的进行着，让人欲罢不能，急于了解故事的全貌。更令人惊喜的是，不仅故事本身很出色，表达手法上亦很新鲜呢！新系统"ATE"的引入使剧情的交代突破了传统 RPG 的限制，更流畅也更真实。在经历了《8》的大失败之后，FF 的故事终于又恢复了正常的水准。



作为一部 PS 的游戏，在画面方面我们不能太过苛求，因为在纯图像角度来看，《8》就已达到了 PS 机能的极限。尽管如此，《9》的画面还是令在下感到了惊喜，这倒也不是因为本作的画质有什么飞跃，而是因为复古式的画面风格使在下这个多年的 FF 迷感到很舒服，毕竟，如果你也是从超任时代就开始玩 FF 的话，就绝不会喜欢《8》中的冷冰冰的摩登建筑。另一方面，在提升画质无望的情况下，制作人员还是动了一点脑筋，吸收了《龙骑士传说》的一些优点，在地图上加入了一些很体贴的提示，是游戏能更流畅的进行。

遗憾的是，由于种种原因（比如流程较短、副线剧情极少又或者是未能如《6》那般使所有的伙伴都发挥作用）使本作最终没能成为一部真正完美的"最强 video game"，深究其本质性原因，就不得不为"金钱"在这个世界的巨大影响力而悲叹。《FF8》尽管卖得很好，但其开发费用同样也很"好"，所以 SQUALL 在制作本作时的指导思想就是"节约成本，尽量赚钱"，可想而知的，《FF9》天生就注定要成为一场悲剧，可惜啊！可惜！

作者：Lies&Truth（winterfall）

**看到本杂志时，我想大家也已经欣赏过了在“电子游戏广场”上的“最终幻想Ⅸ”的小说式攻略，本作品出自重庆的年轻的 Huntasy 小组，他们凭借自己的热情为我们奉献了这篇优秀的作品，以下是他们刚完成小说以后赶写出来的感想……**

**重庆的初夏有些反常的凉爽，但是我们的心中却充满着火一样的热情。当三颗年轻的心结合在一起的时候，有个梦想即将实现，那是——猎人的幻想 Huntasy（Hunter's Fantasy）**

### 八云篇：高兴和激动！！

这是做完 FF9 后的第一个感觉！在“累”和“兴奋”反复冲击大脑后，“兴奋”首当其冲的进入了我的神经系统，很高兴是它而不是“累”先到来。因为，这个攻略确实是我们用激情和努力去完成的。不管自己的“孩子”看上去有多丑，有多不成熟，望着他的出生，高兴的是我，被感动的也是我。

“HUNTASY”是我们名字，也是我们的梦想，他来自 HUNTER'S FANTASY。我们很幼稚，也很平常，只是几个不知天高地厚的年轻人怀着一腔热情组成的小组。而我，是这个 GROUP 的一员——八云。

就像做梦一样，我们很早就拿到了 FF9。“做攻略吧！”这是我听到的第一句话，然后，我们就马上付诸于行动了。这就是“向前冲不计后果”的一群人。

做攻略期间的苦和累我都不多想谈，只记得印象最深的是 DISC3 时有很长一段大家都没有记录。然后，风间真用脚“轻轻”的碰到了电源，然后，画面“温柔”的变为了一片漆黑。很久，没人说一句话……

天天以面果腹，反复的翻译、记录、整理、润色、打字……终于换来了那首美丽的“MELODIES OF LOVE”，于是有了开始的那些感觉。高兴过后，疲倦的感觉如约而来，就连最不贪睡的神月也睡了 22 小时 32 分钟，我们这些就更不用说了……

不能否认，这次我们做的相当差，和平常读到的一些剧情攻略一比就会很不好意思。但我们还是得到了《电子游戏和电脑游戏》杂志社同志，特别是 DRAGON 的大力帮助，自己的心愿才得以完成，在这里向你们表示真诚的谢意和敬意！（以前真的没想过自己的作品能够出现在这样的全国知名电玩杂志上呀。）

文章到此，又是深夜二点多了，望着身边睡在工作椅上的两位朋友，（喂，阿真，你的睡姿也太夸张了吧。）回想起这段时间的酸甜苦辣，我现在唯一的希望就是打开 MP3，闭上眼睛，再聆听一次那首“让我们开始飞翔”——MOLODIES OF LOVE……

### 神月篇：死和生 2？！

あてもなくさまよっていた
手がかりもなく探しつずけた
あなたがくれた思い出を
心をいやす歌にして……

听着这首 Melodies of Life 我渐渐地闭上了眼睛，任自己翱翔在一片幻想的天空。回想这几天的彻夜通关，我觉得比辛苦更多的是欢乐，这是我翻译的第一个游戏。看着那厚厚一叠稿纸，有一种想哭的冲动。不知是被这剧情所感动，还是成功的喜悦。翻译 DISC4 时我们是逐字逐句的翻译，当翻完最后一句话时，一下子就瘫在了桌子上。当八云问我：“还活着吗？”时，我真想现在我死了就好了。

啊！只顾自我陶醉，都忘记介绍一下了。我叫神月アキラ是 HUNTASY 小组的一员，主职是翻译。当接到这个 CASE 时我就想要做就一定要做好。“开始吧。”“好，马上开工。”瞬间我们就付诸于行动。然后就是昏天黑地的打（GAME），翻，写，润，打（字）。大家虽然很累，但都非常高兴。




记得一天，我正在翻译，回头一看他们两个已倒下。于是我将稿纸作筒状在二人耳边大吼一声，“起床了！！”“哦，哦。”二人迷迷糊糊醒来又继续工作，那情形真是好笑。




“知道吗？《电子游戏广场》要刊登我们的攻略！”当风间真将这一消息告诉我与八云时，我们简直不敢相信自己的耳朵。我们的攻略要刊登在全国知名的攻略杂志上了！这不是在做梦吧？好，那就更要努力了。

“喂，神月，你的打字速度太慢了！你去整理，我来打。”八云对我一阵狂吠，将我从高兴中惊醒。

呜，呜，好可怜（被这么说已不知有多少回了）。

终于，自己的第一个孩子出世了。虽然他还不那么完美，但我坚信下一个将更好（八云：好哇，你不遵守计划生育。我倒……）。

### 风间真篇：选择

有人选择了我，我也选择了我觉得可以选择的人。也许这种默契就是人们心中的“相逢即是有缘”吧！

我是在我们文章中出现的最后一个，不知是否有一种“犹抱琵琶半遮面”的感觉。我是在工作组出现的最先一个，不知是否有一种“初生牛犊不怕虎”的感觉？

因为缘分，我们走到了一起；因为缘分，我们成为了很好的朋友。

没有任何的理由！我们选择了彼此！

是的，没有选择的人间是不存在的！

工作，成了我们生活的主题，每天和朋友一起工作，所有的疲劳都只是暂时的痛楚，因为，不光有好的游戏等着我们去攻克，还有那么一份纯真的友情值得我们去珍惜！

神月是学日语专业的，八云本来就是想学日语但是阴差阳错的学俄语去了。而我？呵呵，从我的文章里面，很多的朋友都已经看出我是学习中文专业的了！是啊！虽然我们都不是一个专业，但是我们同样对日语有着浓厚的兴趣，就凭着这一点兴趣，我们才能走到一起！

最令我感动的是朋友 Well Game 第一时间给了我那首动人的主题歌，于是，工作又有了一份音乐的寄托。当我流泪的时候，也许就是被感动的时候吧！

现在还是记忆犹新的是写 DISC4 的那份攻略的时候，我充满着泪水，迷惘，感动，还有那份希望……

饱含着泪水，我写下了那终结的记忆。而希望，则是人生的真谛！取舍在生命中是如此的重要。我将如何去面对？

舍去的东西不会回来的，但是得到的东西你会珍惜么？得到的东西不会永远属于你，但是你舍得失去他们么？

绝对不会的，我拥有的是纯真的友情，我拥有的是同志的鼓励，我拥有的是永远不会消逝的希望……

绝对不会的，我拥有的是不灭的希望，我拥有的是最终的幻想，我会珍惜他的，珍惜这一切，我发誓，尽我最大的可能……

像风一样，我就是我，没有任何的修饰！

飞翔在你我的天空中，自由的翱翔！

曾经，这是我的幻想，是的！我的最终幻想。

现在，他属于我们每一个人，每一个人。

那，已经成为了－猎人的幻想……

在我们的历史上画下闪光的一笔……

最后还要感谢天极网游戏中心工作人员在我们小组这次 FF9 攻略写作期间给予的大力支持！

# 当今热点



## 以柔克刚～实况足球四对战思路和心理战术

各位 WE4 的迷们，对战对我们来说是最过瘾的事情了。最近又有点所得，想和大家讨论一下：

大家对靠身体和速度（当然，还包括身高）的那些长人和快人的队伍很头痛吧？比如说有比尔霍夫的德国和有卡努的尼日利亚，这两只典型的靠身体和速度吃饭的球队常常是我们对战是最为头痛的对手（不是和 CPU 战，是和人对战）。象尼日利亚，很典型，用阿莫卡奇的速度从边路突破在传中，由卡努 1 米 97 的身高来顶头球，我相信大多数后卫球员都是吃不消的，所以我们要对付这种球队，最重要的就是以柔克刚，而不是硬碰硬的那种"轰轰烈烈的死"（况且也没有资本去硬碰硬，除非选身体更强的队）。

好，我们遇到的第一个问题是：

**如何面对对手凶狠的疯狂的没人性的全场抢逼？**

答案有两个，一是用你的盘球技术护住球，过掉抢逼的对手；另外一种就是在对手抢截之前将球转移到其他己方球员脚下。很简单？很笼统？不错，其实我说的只不过是足球的最最最基础的理论，而熟练的运用是要以你的头脑和手指相结合而实现的，第一个方法需要你有熟练的控球技术，而第二种方法需要你有场上的大局意识和阵型理解意识（前者是手的能力，后者是脑的能力），如果大家能够把两种方法结合起来，保证对方会被你打到哭的。



第二个问题：

**矮子怎样争头球？**

其实，这不算一个问题，身高的争到头球是再正常不过的事情，所以说你想要和一个比你高的人争头球，还不如回家去喝点钙奶，让你可怜的身高发展一下先（说笑啦）。我的观点是：不去争（反正争不到嘛，何必浪费时间呢？）。但是，不去争不等于没事情做，我们要做的就是：抢第二落点！！（非常重要啊）等对方的长人将球顶下来时马上去抢落点，因为在对方顶球后有一个很短的时间是不能做下一个动作的（惯性啦），就是抢的这点！

第三个问题：

**关于防守二过一！**

二过一使实况的进攻显得更加多样化，但是防守确实是个难题，就我认为，二过一的发动机会往往是当你一名球员上前逼抢时产生的，所以，我不主张太贴身的逼抢，不给对手以过掉你和二过一的机会！正确的方法是：卡球路线，让他没机会过人和出球！！正确的抢断时机是他出现惯性的趟球的时候！！！！（也就是说他在上一个动作未完成，刚刚开始下一个动作的时候，是最脆弱的，不能变向也不能停止。）好象武术中所说的那句"旧力未续，新力未生"的时候！（这时候如果你拿准了，是铲还是抢就随便你了。）

第四个问题：

**下底传中的防守！**

和上面的问题答案一样，不让他起脚传球！恰当的卡住传球的路线，让他没机会就是最好的方法！（注意控制自己的重心和平衡，别轻易出脚让对手过你）

总之，要和身体第一的球队较量，最重要就是别和他硬碰，以柔克刚，把技术和队型不让他的优势发挥出来，要让他感到有力使不出就对了，还有一点就是，心理上要平静，在心理上以静制动，耐心观察对手的特点，输个把球也不能急，做到"不以物喜，不以己悲"的心如止水的境界就差不多了。

**说了实况 4 的防守，现在就来说说进攻**

可能因为我是打后卫出身的原因，因此比较强调防守，当然就会先说防守了，不过现实中的实况 4 的特点是防守比进攻容易，这样以来就和我的足球思路比较的吻合：在防守的基础上的进攻对我们是有好处的（至少丢球的机会要小得多，这也和法国队的 98 世界杯打法一样嘛），但是，我说的不只是只防不攻的路子，这样太消极了，我不喜欢。

攻击的通常做法在我所见到的常常是下底传中（这在实况 3 里面是最普通的攻击方法），但在实况 4 里面作了不

小的改动，头球的威力比之上一作小得多了，不过喜欢用头球战术的还是大有人在，其实我想说，这是一个足球战术的误区，会使得足球的乐趣单一化和公式化（就象那个 FIFA 系列的缺点一样），迟早没戏的，当然如果你遇到战术上克你的人就倒霉了(因为你没有第二条进攻的战术)。

攻击的在于多元化的想象，有三个条件：头脑，操作技术和冷静。

把头脑摆在第一位是因为想象力是非常重要的！你不用头脑的话就不知道哪里有空挡，就不知道如何将对手的情绪扰乱，就不了解什么叫足球的魅力！

你能够想到而对手想不到的才是你比对手高明的地方，而头脑的训练来自于现实中的足球比赛，在看球时你一定要时刻思考如下几个问题：

1，为什么传球？

2，空挡在哪里？

3，对手的心态如何？

4，如果这球要我来传，动作是否合理？踢的是不是舒服（正确的传球姿势会在很大程度上提高传球的精确度，这和球场上自己踢球的感觉是一样的，射门同样如此）？

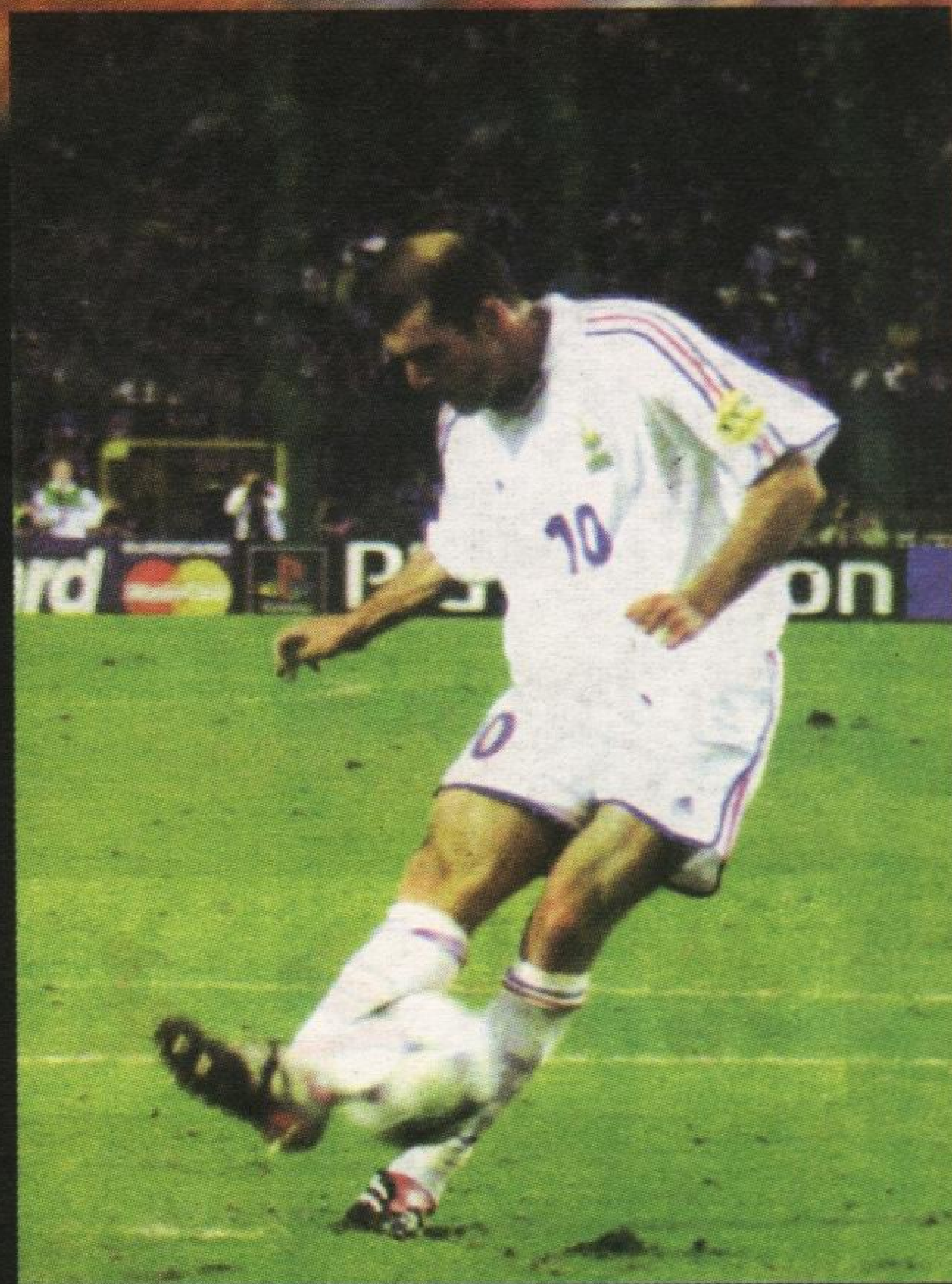
5，我所做的动作（包括传，带，射）是不是对进攻有用？有没有多余的动作？

这样一来，对足球别的理解将会得到提高，在头脑上的锻炼也会有所进步，然后将你在看球赛时的感受和心得试着带到实况中去，你会有收获的。

操作技术的重要性在于：将你的想法化为行动，用你的头脑中的理论来指导实际的实况比赛。

练习的方法只有一条：多练习。多点具体的，针对性强的练习。比如你的盘球不好，那么你就应该在训练模式中多对盘球下功夫，基本功是实况操作水平的重要前提，不要小看！

我个人认为最难练的技术动作是长传和盘球，长传的力量和位置一定要恰到好处，努力拉动对手的阵型和出脚长传的时机其实是最重要的，而盘球就要想着不要正对对手的抢截和下一个动作如何连贯，如果你能够将你的所有动作很连贯的和阵型结合起来，恐怕威力是很大的哦。



冷静其实是你的心理素质的体现，多和高手打，不要怕输，心理要平静，我国三国时代的诸葛孔明不是有一句"宁静以致远"吗？说的就是心情的平静可以让你观察到很多别人观察不到的东西，从而让你在眼光上比对手要长远点！

说了这么多，其实不过是我打实况四和看球结合在一起的一些体会，在实况的进攻中要把上面说的三个关键融汇贯通也不是一件容易的事情，都需要我们多看多想和多练。

而且每个队有每个队的特点和打法，一定要分析对手的弱点和强项，了解自己的弱点和强项，以自己的强项对对手的弱点，避免以己之弱攻敌之强，这样才会达到实况更高的境界。

说的方法其实都是心理上的进攻战术，具体的战术上也应该避免单一，多变的战术是扰乱对手的好决策，但是记住：法无定则，兵无常势，灵活多变才是实况进攻之道！

我的 EMAIL 是：aleale@sina.com，欢迎大家来信讨论！

本名：李超

## 启　事

作为球迷兼游戏迷，我想朋友们都想找个地方交流一下，这里是我们奉献给广大足球游戏爱好者的天地。

希望我们的读者能积极参与这里对足球游戏的讨论，我们会选择优秀的文章刊登在这里，一但文章被选中，作者会得到相应的稿酬。

当然，目前作为游戏方面的长期的热点还是足球游戏，尤其是刚刚结束的欧洲杯和即将发售的"胜利十一人 2000"，使得足球游戏依然会长期占据热门游戏的榜首。当然，我们也期待着其它类型的游戏来代替它的位置。



# 王者之書

责编/DRAGON

# 格斗之王'2000




文字翻译/KING　　协力/DRAGON

每年一度的KOF大会即将展开，而我们的KOF连续报道也随着本期的各参赛队故事公开而开始。这里向大家奉献每一支队伍的故事，以及简单的操作方式。

## 特殊操作方法

| | |
|---|---|
| 前冲 | →→ |
| 后闪 | ←← |
| 小跳 | 瞬间↖或↑或↗ |
| 中跳 | 直接↖或↑或↗ |
| 大跳 | 先↙或↓或↘一下，再↖或↑或↗ |
| 紧急回避・前 | →+AB |
| 紧急回避・后 | ←+AB |
| 重攻击 | CD |
| 受身 | 倒地前AB |
| 投技 | 接近后←或→+C或D |
| 挑衅 | 开始键 |
| 援护呼出 | BC |
| 援护追加攻击 | 通常投成功后BC |
| 攻击模式 | ABC同时按 |
| 防御模式 | BCD同时按 |
| MAX版超必杀 | 满足条件后输入指令(消费3个能量点) |

## 主人公队



"安排好了?"

映在后视镜中的女性，一边用口红补妆，一边向开车的男子询问。

"体育场的准备工作已完成。"

"今天的工作便就是这样了吧?"

"是的，没有什么别的事了。和家里人有约定吗?"

"嗯，为了一起吃饭，原以为要取消呢。"

★★★

原本以容纳两三千人为标准而建的场馆，当入场者比这数量多出一倍时，里面的环境就变得很可怕。为摔角比赛而热情澎湃的观客们的体温，加上夏天的气温，令馆内温度上升到令人难忍的程度。尤其对K'而言更是如此。

"很热吗? 要不要喝一口?"喝着啤酒的MAXIMA问道。

"不用。对NESTS的工作如何了?"

"啊，那个没什么关系，今天约在这儿，是因为有其他的事。"

"是什么?"

"和队友会面。"

在K'惊讶的注视下，MAXIMA拿出一个信封。

"选手券……KOF吗?怎么回事?"

"是昨天才联系的，约在这里见面。"

"你想出场?"

"对……据说决赛会在南镇举行。"

"南镇……这里吗?"

"这次大会绝不简单，有许多令人生疑的地方，出场是有必要的。"

四周突然欢声大作，说明今晚比赛的热门选手出场了。只见人群分开，数名强悍的假面男子走到台边，飞身而上。

"精彩!出场设计得很有威势!"

"无聊。"

与MAXIMA的兴高彩烈形成鲜明对比，K'对场中的状况嗤之以鼻。

场上的比赛开始了，假面男子中身材最精悍的一名摘下面具露出单眼戴着眼罩的脸孔，随后向对手扑去。

★★★

欢呼声猛地爆发，以迅雷不及掩耳之势打倒对手的戴眼罩男子站直身，接受观众们的欢呼。

"真无聊。"K'说道，MAXIMA则反驳他的话。

"是你太没有热情了吧。"

"我没那闲心去看这种表演。"

"不，场上的那个家伙可不是在表演，他真的很厉害啊。"

MAXIMA的眼中显示出场男子非同寻常的力量强度，正要探测其它数值，突然，屏上出现了新的力量反应警告信号。

MAXIMA猛回过头，在K'身边的座位上一位女性坐在那里。

"嗨。"

"你是?"

"队友。"

"不是男性吗?"

"昨天和你联系的是我的经纪人而已。吃惊吗?"

"也不是……我是MAXIMA，你好。"

"我叫温妮莎。"

"另外一位……叫拉蒙的人什么时候会来?"

"已经来了。"

MAXIMA刚开口询问那人现在身在何处，但他的声音立刻就被观众们再次热烈的欢呼声所吞没。在赛台上刚刚获得胜利的戴眼罩男子拿起麦克风开始说话。

"我想我已经显示了自己的实力，但大家可能还没有充分地得到满足吧……请原谅我的任性，我今所得到的胜利其实是送给你的!"

眼罩男子抬起手臂，指向看台上的温妮莎，而温妮莎也对他挥了挥手做为回应。






"原来就是他吗?"MAXIMA 有点吃惊。

"不行吗?"温妮莎随即反问。

"也不是……不过确实是很强……"

K'站起来:"这次见面就到此为止吧……"

"要走了吗?"温妮莎问到。

"我们还有事要办。MAXIMA,我先出去了。"

K'径直向外走去,MAXIMA 也紧跟着站起身来,"报歉,我的朋友脾气有点怪。"

"没关系,这样才是有性格的人啊。"

同送着 MAXIMA 离开了会场,温妮莎从腰间取出了移动电话。

"他们出去了……"温妮莎说话的同时也小跑着离开会场。

★★★

因为是地下,视线所及的景物都十分模糊,通过长长的地道,K'与 MAXIMA 一起来到了数台大型机械设施前。

"又是这些东西吗?"

"不会错……不过,在这种地区的地下配置如此规模的机械倒还是第一次见。"

"是那些家伙制造的吗?"

"不会错,零件全都是 NESTS 的产品。"

两人正要交谈,MAXIMA 的报警器突然响了,与此同时黑暗中出现许多来路不明的身影,紧接着,无数的子弹向他们所处的方位扫射过来。

"他们以为人多就可以打赢吗……"K'的手上开始燃起红色的火焰。

"是啊,真是一点长进也没有。"

更多的红色光点向两人这边游移过来。

回到车上的温妮莎,打开了车上的电视,画面上出现了 K'他们正面对敌人攻击的景象,然而这时画面突然变成一片雪花。

这时,车外突然响起了巨大爆炸声,虽然并不在附近,但从车体的震动可以想象出爆炸的威力。

温妮莎嘴再露出一丝微笑:"他们干得还不错……"

★★★

"没子弹了吗?"

K'没有回头,但 MAXIMA 回答了他:"只有两三发爆弹了,怎么办?"

"全都给我!"

K'接过了子弹,将子弹放进了弹匣,同时拿出 KOF 的选手券,将其折成一条点火线。

"喂!你要干什么?"

"有了这东西的爆发力,咱们就可以从这里出去了。"

MAXIMA 思考了一下,赞同了他的看法。

"这样可以引爆……不过这样一来……"

"有那女人在,想在大会出场就不是难事了。"

"这倒是。"

★★★

再次听到爆炸声时,温妮莎已离开那里很远了,但声音仍然清晰地传到了他的耳中。

温妮莎抬眼望向 K'等人所在的方位。

"和这些家伙在一起,计划会进行的很有趣吧……"




一名男性(赛斯)正登上前往中国的飞机……确认了手中的票之后,他在头等舱的一个座位坐了下来。

一位机舱侍应向他走过来:"打扰您了,客人,您想看电影吗?"

赛斯刚要拒绝,但他一眼看到侍应手中的便携放像机上面,有一个记号,便接过了放像机。

侍应退下后,赛斯把开动了放像机,画面上出现了一位男性,但他的脸部打上了马赛克。

"这次的任务是捕获一名一个已失踪的名叫"龙"的人。当然,这人是不容易上钩的,但在即将召开的这届 KOF 大会上,此人会出现,而这人的出现与去年大会的幕后黑手组织"NESTS"多半是有联系的。我们为你准备了两张选手入场券,就在你的坐位底下。"

赛斯将手伸到座位下方,找到一个白色信封,里面有两张选手券,他把票收进了衣服口袋。

"任务要求就是这样,用什么方法随你的便,但若出了什么差错,当局不会承担责任。另外,这盘带子会自动销毁的。"

画面消失,放像机冒出一股浓烟,像带自动销毁了。

★★★

中国河北省,森林中,有两条身影正像鹰一样飞掠着展开追逐。

"终于……侦察到飞贼的内部情况了……这下便可以将他们一网打飞了……!"

被追逐的特工一面纵身,一面向后方留着清朝式长辫、手上缠着黑色绷带的男子投出飞镖,随即,传来了倒地的声音。

"好了……什么——!"

本以为打倒了的男子,赫然出现在特工的眼前,他抬起缠着绷带的手,猛地向特工突击。特工的身体就象纸一样被击破,虽然不是致命,但也是鲜血飞溅,几乎同一时刻特工掷出一枚烟雾弹,借爆开的烟幕逃去,男子并没有继续追逐。

★★★

中国河北省。

赛斯四处打听他要去的那个地方,但听到那地方的人都显出极为恐慌的样子而跑开。直到遇上一位亲切的老人给他指路,才得知去那地方的路,在那条路越往前走,便越是荒僻,已有好久都没看到人影了。

再往前走,眼前出现了一座有瀑布的高大山麓。在这里总算出现了久违的人影。但是,赛斯感到有点不对劲,他躲在岩石之后,看清楚那个正在向这边走过来的人是一个一身劲装的秘探,然而,他身上明显带着伤,虽然伤口看上去并不特别严重,但那人的脸色苍白如纸,嘴角有白沫出现,眼睛也全无神彩。

那人又走了两步,那摇摇欲坠的身体终于无法再支持下去,随着一声无力的喊叫,那个人的胸前伤口处喷出大量变黑的鲜血!

赛斯连忙跑上前去,但那人已经倒在了地上,只用微弱的声音吐出了最后的几个字。

"毒……这是……飞贼的地方……小心!"

"飞贼!……果然!"赛斯正想再问,那个人已经气绝身亡。

这时,手上缠着绷带的男子出现在他的前方。

"看来你也知道飞贼的名字,那么就受死吧!"

男子不由分说便攻了过来。

"哼哼哼……好,让我看看飞贼的本事吧!"

两人展开了激烈的攻防。赛斯突然一下没把握好重心,身体向后仰倒下去。

"你完了!"

男子猛地用掌向赛斯突击过来,但赛斯以自己擅长的当身技化解了这一攻击。

"哼……这就是飞贼四天王之一"麟"的毒手功吗……"

"……什么……为什么你会知道我的名字……"

"哼哼……我知道你们有戒律,知道飞贼之事的,不管是什么人也要杀掉。所以到现在为止一直都没什么人知道飞贼的存在。而这个集团中,最强的便是被称作四天王的人。"

麟有些慌乱。

"不能让你活下去……"

"你不想知道我为何会这么了解你吗?"

虽然麟恍若不闻地扑了过来,但赛斯仍继续说下去。

"你们的老大"龙"现在何处!?"

麟的动作停了下来:"连龙的事都知道……你倒底是什么人?"

"想知道吗?"

"……不说便杀了你……"

"是吗……但若杀了我,你就恐怕永远也不知道你们失踪的老大——龙在何处了!"

"哼……!"

"和我一起去参加 KOF 大会吧,那样你便有机会能见到他。"

"……如果你骗我……就杀了你!"

★★★

数天后,在一座已成为了废墟的球场。

"也差不多该到了……"

红丸边看着自己的手表边说道。

"红丸先生,为什么要约在这种地方见面?气氛很可怕啊……"

"我还约了别人啊。"红丸点上一根烟。

"红丸先生,这次找我……莫非是……?"

红丸从衣袋中拿出两张 KOF 的选手券,将其中一张递给真吾。

"果然是……！但为什么要要这种地方等K'君他们呢?"

红丸吐出一口烟:"这次不和他们同一队了。"

"啊!那剩下的两个人是谁呢……草雉先生也不见人影……"

"这次的队友是我找的,有一位是我过去的战友,另一位似乎是个怪家伙,所以才选了这种没人的地方见面……"

两个人影出现在不远处。

"喂,红丸,好久不见……真高兴又可以并肩战斗了!"

赛斯伸出右臂与红丸用力握手,在他身后站着的便是麟。

"就是他吗……?"

"别靠近他比较好……不过要与NESTS对抗,要找草雉京,需要他的力量。"

红丸与赛斯交谈时,真吾不知道深浅地走过去向麟问候。

"啊……你好,我是矢吹真吾,请多指教!……你为什么着绷带?"

真吾伸手去接触麟的绷带,这时麟的眼中突然闪出凶光,挥掌向真吾打来。就在这千均一发间,红丸伸手格开了这一击。

"我叫红丸,我不想队友间互斗……明白吗?"

但麟已进入了兴奋状态,他用另一只手一口气向红丸袭来,幸而红丸抢先一步,放出了掌心电击,令麟暂时动弹不得。

"好厉害,红丸……!"

赛斯对红丸的反应速度表示佩服。

"那家伙也不赖……刚才若慢一点的话,我就吃大苦头了……你带来了可怕的人啊,赛斯。"

实际上,这是麟第一次在外人面前遭到挫折,这反而激起了他的斗志。

"哼哼哼……看来那大会一定会很有趣……"

浪涛汹涌的KOF大会,不断出现新的波澜!




坂崎琢间:"喂!由莉!等一下!"

由莉:"不!这次我绝对不参加!"

在极限流道场,一如往常般正发生着父女间的争吵。

"总要把我捆在极限流!上次是!上上次!!上上上次也是!!!那之前也是!!!!这次,我绝不再参加龙虎队!"

由莉越说越大声。

"该适可而止了吧!要继续为流派扬名,老爸和老哥去就够了!"

由莉拿起自己的背包跑到走廊上,在门口穿鞋时,良走到她身旁。

良:"由莉,还好吧?我想,你也该能了解老爸不愿失去一位你这样有实力的成员的心情。"

由莉:"我知道,哥哥。但我已经不再是需要哥哥和罗伯特还有老父来守护的小孩子了。我已经可以作为一名格斗家而自立了!"

良:"这我是明白,但……"

由莉:"还有,不用因为我离开而担心,我请了一位很强的人来代替我!"

良:"什么?谁?"

由莉:"那是秘密!好,老哥,我走了!"




良:"喂,喂,由莉……那家伙真是的……不过,她到底找了什么人呢?"

★★★

这里是南镇的"幻影"酒吧,著名女格斗家KING的店。

KING:"喂,等一下,为什么要加入极限流队啊?"

由莉:"拜托了!只有KING你能帮我啊!"

KING:"你想自己组队吗?那你的队员呢?"

由莉:"已经有3个人选了,还有一个空缺。虽然让KING来担当是最合适,但能替代我补上龙虎队空缺的人,可就只有你啊!你和我哥哥的交情也不错……"

KING:"但是那是两回事吧……"

由莉:"KING!拜托答应我吧!

我会一生感谢你!"

看到由莉又是鞠躬又是笑,KING连忙说道:"喂喂,好啦……真没办法,好吧,我答应你,这届就去龙虎队吧!"

由莉:"啊,真的吗!?谢谢你!"

KING:"但是!由莉君,你那一队要进入次决赛啊。"

由莉:"是!一起努力吧!那就此告辞了!"

KING:"咦?这就要走了吗?"

由莉:"是!我必须要去找最后一位同伴了!再见!"她推开门跑了出去。

KING:"喂、喂!……真是的,由莉这个小孩,总是像风一样地突然跑出来,又像风一样跑掉。"

★★★

时间很快便过去了,离大会开幕,眼看只有几星期的时间。

罗伯特:"喂,喂!良!怎么回声!?"

良:"啊,罗伯特是你,怎么脸色都变了。"

罗伯特:"由莉跑去跟别人一组了!怎么回事!?"

良:"你就为这个从意大利跑来吗,真是沉不住气的家伙。她只是自己跑出去一小段而已,又不是我们把她赶走的。"

罗伯特:"是吗?那这是怎么回事?"

他把一份报纸拿到良的面前。

良:"什么?极限流在本届的出场阵容有变动,将取代坂崎由莉的选手是原女性格斗家队的主力选手……KING!?"

罗伯特:"对啊!你为了和KING加深感情,所以把由莉给挤走了吧!?"

良:"喂,等一下!我刚刚才知道有这种事啊!"

罗伯特:"不要狡辩!龙击拳!"

咚!

良防住了这一下攻击,"喂!你真要来吗!?"

罗伯特:"哼!来打一架吧!"

道场内忽然响起了琢间的雷霆大喝:"住手!"

琢间:"你们两个傻瓜!在干什么啊!?"

良:"老爸……"

罗伯特:"师傅……"

琢间:"在闹什么,你们又不是小孩子!都给我规矩点,今天有客人来呀!"

在琢间身后出现了KING:"喂,良、罗伯特!你们还好吗?"

良:"KING!?"

KING:"罗伯特,良是真的不知道这件事,由莉离开了极限流队也是她本人的意思,作为补偿,她委托我加入极限流队代替她的位置。"

良:"抱歉,因为由莉的缘故要麻烦你……"

KING:"没关系,这也是一个不错的学习机会啊。"

罗伯特:"你们等一下!我不能接受!想要加入极限流需要的是实力!我要试一下你的本事!"

良:"罗伯特,以KING的实力……"

KING打段了良的话:"也好,既然是队友,有必要互相了解一下实力。"

琢间:"好!这就去道场比赛!"

★★★

啪!

罗伯特与KING的飞踢撞在了一起,这已不知道是第几个回合了,两人都气喘吁吁,说明




体力消耗都已接近了极限。

罗伯特:"呼……不愧是KING,果然是高手。"

KING:"你也不简单……果然是极限流的最强之虎呀……"

两人再度同时跃起,在空中又一次互踢,当他们再次落地时,都已无法再发动有效攻击了。

琢间:"好!到此为止!"

良:"你们俩还好吧?"

KING:"啊,还好……罗伯特真的不简单……"

罗伯特:"你也是……真是名不虚传……"

琢间:"那么就让KING加入极限流队,有意见吗?"

罗伯特:"意见倒是没有……"

琢间："那么KING，既然你成为极限流队的一员……"

KING："我明白，琢间……我不会让极限流丢脸的。"

琢间："那么就决定了，本队便以目前的阵容在这届KOF大会出场！"




墓地，一名男子正缓步走向这里。

"已经一年没有来了……"

每年这个时候，安迪都会来到这里为父亲扫墓。耀眼的阳光、如绿色绒毯般的草坪、整齐排列的墓碑……一切都和往常一样，但是，只有一点不同。

"今年只有一个人……"

每年都是兄弟二人一起来到这里，但在过去的一年间特瑞就像消失了般全无音讯，因此只有安迪一人站在这里。

"好久不见了，父亲，不过今年哥哥他……"

安迪突然停止了说话，在父亲的墓碑前，他看到一簇显然是新放在那里的花，这么说一定有人刚来过这里。

"这是……"

★★★

闷热、无休止的闷热，蒸腾的暑气充满着房间。

电子化的铃响突然打破了空气的宁静，这信号来自房中的笔记本电脑，已有好几个星期没有新邮件了，因为只有一封所以并不会有漏掉的可能。内容方面一定又是新委托或与当前委托有关的东西……

这次的调查对象，与"KOF大会"相关的……

"很久没有接到这样的工作了……"

关上笔记本开始立刻为这次的调查作准备。

也许这思路有点奇怪，但既然是KOF相关的工作，那么也许会有机会找到某个人，那个一直在找的人……

但是究竟会发生什么？无论将来发生什么，现在也考虑不了这么多了……

★★★

正被什么人监视着，这是很明显的事。

而且，不是普通的监视，连专门从事调查工作的我也很难从对方留下的痕迹中找到对手的线索。这种接近完美的行动还是第一次见到。从对方留下的记号来看，目前他们是想提出警告，令我不要再进行调查。

"这项工作比想像中要复杂的多……如果不打起精神认真应付还真会有些危险的。"

但越是这样越令人坚定决心。

"看来工作要进行的更彻底了……同时要找他的话还有点难度呢……"

单手拿起用惯的摩托头盔，走出门外，向往常一样发动了摩托车。

★★★

"怎样，安迪？特瑞真的会在这座城市是吗？"

"有这个可能性，不过就连玛丽也感到调查吃力的话，咱们肯定也要花一番力气。"

两人正要交谈下去，安迪的声音突然被巨大的爆炸声淹没。

"那是什么！？"

"东丈，是那边！"

"没错，我听见有叫声！"东丈喊道，同时向声音的方向跑去。

"喂，等等我！"安迪也随后跟去。

★★★

确实感到有视线一直在跟着自己，而且那视线绝对没有善意，然而当尝试去追逐视线的主人时，却没追几步便被对方逃进人群中把我甩掉了。

那人消失的如此突然，就像变魔术一般。正当转过头准备四处寻找时，突然从背后传来一阵声音："……你知道了什么？特瑞·伯嘉德！"

不知是怎么回事，刚才我追踪的那名男了就像是凭空出现一样站在我的身后。

"玛丽·莱安是和你在一起在调查吗……？"

玛丽？虽然正处在紧张状态中，这名字仍在脑海中引起了一丝波动，就在这时——

轰隆！

距我们不远的地方忽然发生了一次爆炸，在那爆炸的巨大声波和空气的震动当中，那名男子迅速向人群中逃去。

★★★

"果然要打起精神对付才行。"

摩托车会被人动了手脚，倒真是没想到。

在围观的人群中有人向这边走过来。

"怎么，这不是玛丽吗？"

"什么，玛丽？"

"东丈，还有安迪！是你们。"

在这种地方遇到熟人确实不错，但真不希望被他们看到这副狼狈的样子。

"居然在这里遇上，真巧呀。"

"听说我哥哥也在这个城市呢。"

"真的吗！？"

咚！

身后突然传来什么人倒地的声音，回头一看，不远处有一名男子昏迷倒地，在那旁边站着一个熟悉的身影。

"喂，好久不见了。"

"特、特瑞……！"

★★★

据特瑞说，在摩托车上做手脚的，多半便是这个被打晕的男子。

"哥哥，你一直都在做什么！？什么消息都没有，让人很担心啊！"

"啊，对不起……不过玛丽，这家伙到底是什么人？"

"……没什么，不用在意这个人。"

"难道要我们当做没看到刚才的事吗？"

"一定和你接受的委托有关吧，但要是这样下去，这种事还会不断发生啊。"

确实是这样，东丈说得对，但因为这是秘密工作，没理由找别人帮手。这时，特瑞说话了。

"OK，明白了！那么，今年我们4个人一起出场！"

"喂，等等，这么简单就决定！？不要因为同情而帮助我。"

"为了这种心情就拿自己的生命不当回事吗！？"

意外的是，特瑞有些动怒了。

"况且，"东丈接着说，"在大会出场需要4人一组吧？你需要有队友才行啊。"

"这、这真的没问题吗？一旦和我组队就没有回头路了啊。"

"你说什么呀，我们原本就要出场，而且你也要和我们一起加油去争冠军啊！"

特瑞的话有些自作主张，但老实说，有他们3人，确实是很大的帮助。再说，加入饿狼队正好也可以换一下心情。

"交给我吧，我会尽力去比赛的。不过，安迪……"

"什么？啊，舞她……"

特瑞拍拍安迪的肩，而东丈则说："舞那边我来替你们解释好了，别担心……"

"……不用了，你去那才让人担心呢。"

无论如何，新的饿狼就这样组成了。




这里并不是因久远的年代而产生的废墟，而是在这个时代造就的。浓烟刺激鼻腔，影响着视线，但能见度还并不是最低。还有20秒，哈迪伦一边想着，一边注视着烟幕。在那里出现了一个身影。

"是拉尔夫吗？"

身影变得清晰，拉尔夫走了过来。

"向长官报告。"

声音坚强有力，但拉尔夫身上的伤是非常明显的。

"怎样？"

"全体都已准备好脱离，克拉克、列欧娜都受了伤但并不严重。"

时间正好，但哈迪伦并没有发出撤退的命令。

"不，先不要忙。"

拉尔夫一时没有反应过来这话的意思。

"啊？"

"看。"

拉尔夫顺着哈迪伦的视线望去，明白了长官的意思。

透过烟雾，可以看到不远处的地面似乎被什么物体撞击过一样，形成了一个大坑。坑底赫然有个井盖状的东西，有数名士兵已在那边开展了一些工作。

井盖很快被挪开，下面是一个通向下方的地道，显然这里原来是处秘密地下室，如果不是

因为加农炮直接命中了上方的建筑，这处密室是不会被发现的，士兵们下去后很快带来了调查结果。

“指挥官，调查结果是没有生存者。只发现了应当是遗物的光盘。”

拉尔夫的怒气一下升到了头顶，他大步走上前去一把抓住士兵领口，士兵手一抖光盘就掉在了地上。

“这就是报告吗!?没有生存者?遗体呢!?有没有找到遗体?”

“住手。”

哈迪伦制止了拉尔夫，“说详细点，生存者、就连遗体也没有发现吗?”

拉尔夫也感到自己的行为有些过份，松开了那名队员。

“对……对不起，未发现生存者，但发现了遗体。”

哈迪伦继续问到：“是男性还是女性?”

“是男性。”

“特征呢?”

“特……特征?”

队员被一连串的问题搞得有些惊慌失措，他从手边拿出记载了零星调查记录的笔记，镇定了一下，开始报告。

“目前可确认的部份包括以下几点，首先性别是刚才已经报告过的男性；遗体除了身上有一些明显的外伤外基本保持原型；他穿的外衣进行过武装化的加工，还有……这个……怎么报告好呢?”

哈迪伦问道：“你是想说他的面孔吗?”

“是，您认识那个人吗?指挥官?”

“……你们辛苦了，继续调查吧。”

队员离开后，拉尔夫捡起光碟递给哈迪伦。

“有什么线索吗?”在那张碟上有一个番号，那是拉尔夫熟悉的番号。

“保密编号……1012－710……!”

拉尔夫很清楚这是谁的编号，但他本能的把马上要说出的话咽了回去，但哈迪伦没有露掉他的这一反映。

“是薇璞的东西，没错吧?”

拉尔夫只好不出声的确认。

“我继续调查现场，就由你来解析这张光碟。薇璞是属于谍报部队的，在她死之前也许发现了什么。”

“死!?”

拉尔夫完全不能接受这一事实，但哈迪伦将光碟递到他面前。

“去执行任务。”

哈迪伦将光碟交给拉尔夫后转向就走，拉尔夫用生平少见的恳求语气对他说道：“教官，求求你，让我去调查吧。”

哈迪伦沉默了一下没有回答，当他继续向前走去时，拉尔夫拉住了他的手。

“教官，求你了。”

哈迪伦将自己腕上的那只手扳开，但这并不代表他允诺了对立的要求，哈迪伦反手攥住了拉尔夫的手，并用力将这只受过伤的手握紧。

被握紧的这只手发出“嘎啦”的声音，突然而来的巨痛让拉尔夫一下子丧失了全身的力气。

“哇……!”

哈迪伦俯视着跪在地上的拉尔夫，在他的上方天空中阳光透过云层的缝隙射下来。拉尔夫望着长官的脸，但因为是逆光，无法确认哈迪伦的表情。那看上去比平时更加冷酷的身影开了口。

“负伤的人是不能委派给他任务的，你去解析光碟吧。”

虽然拉尔夫不得不接受命令，但是仍然心有不甘的望着长官，那冰冷的身影再次开了口。

“认真解析这张碟吧，也许它会给你带来希望。”

拉尔夫不禁愕然，他知道教官看出了自己的心情。哈迪伦向前方走去，拉尔夫没有再追上去。

★★★

不知过了多久，拉尔夫仍然半跪在那里，阳光越来越强，眼前洞穴的轮廓越发鲜明。一股冲动涌上心头，他握紧拳头向地面打去，一下、又一下、手上的痛楚也许是他发泄心中愧疚感的方式吧。他望着广阔的天空，发出了悲愤的长啸。




——中国，镇元斋家中的一间屋内。一位生病的少年正躺在床上，薰正在旁边看护着他，这时雅典娜走了进来。

雅典娜：“阿薰，包君怎么了?”

薰：“啊，没什么大变化。不过，看来热度比原先退了些。”

雅典娜：“是吗，太好了……抱歉，阿薰，要你照顾包君……”

薰：“啊，不不，没关系的。不过包君仍然还没有醒来……”

从上次大会结束，包便原因不明地发起了高烧，因而卧床至今。

“原因不明”……这只是医生的结论，但镇元斋的心中却自有分数。

★★★

几个月前。

送医生走掉之后，镇元斋像是下了某些决心似地把年轻人们叫到一起。

镇：“……确实，医生大概不会明白其中原因。”

雅典娜：“师傅，您知道原因吗?”

镇：“也不算……我也只是猜测。但这件事应该是与拳崇的事有关。”

拳崇：“是指我力量的事?”他显得很吃惊。

镇：“对，你还记得你发现自己的力量在慢慢变弱是什么时候吗?”

拳崇：“是去年。”

镇：“具体一点。”

拳崇皱眉思索，雅典娜替他回答了出来：“……是从包君来到这里的时候。”

镇点头，继续说道：“没错，把他带来这里，



原本就是因为感到他有超能力的素质。但是，自从到了这里，他的成长速度快得让人意外。”

雅典娜：“确实，力量已经和我们同等，甚至更强。”

镇：“我想那不仅是他自己的力量，而是因为拳崇啊。”

拳崇：“嗯?这么说……包他吸收了我的力量吗?”

镇：“对，我是这样认为的，而且我现在想到这现象的原因了。”

看到年轻人们询问和期待的表情，镇问道：“雅典娜，拳崇，你们还记得那之前发生的事吗?”

亚典那和拳崇的脑海中回想起上次大会最后的那一幕。

雅典娜：“在那个基地里……我只记得天花板掉下来……”

拳崇：“我也是……我也对那之后的事没有印象了。”

镇：“只有我和阿薰看见了……当时在拳崇你的身上释放出了极强的力量，你就凭那力量抱着雅典娜冲了出来。”

拳崇：“但是，那会儿我应该已经没有气力了……”

镇：“大概是你为了救雅典娜而自行激发了潜在能力吧。而那股力量也有一部分与包产生了共鸣。”

雅典娜：“那么包的力量……难道说……”

镇：“没错，当时包因为共鸣，无意之中吸收了那股力量，而导致了这样的结果。因为以他的身体成长状况，吸收那力量后一时之间是无法消化的。毕竟像拳崇这样每天修炼身心的人，在使用那力量后也三天没能醒来呢。”

拳崇：“那么，我眼下就……真的、真的要垮掉了吗?”

镇：“嗯，虽然这种可能性较高，但你的潜在能力很惊人，也许有恢复功力的希望。别那么悲观，拳崇。”

拳崇：“是，师傅。”

话虽如此，但雅典娜仍然看出了拳崇的沮丧。

★★★

看护着包的雅典娜和薰两人，坐在包的身边轻声地继续交谈。

雅典娜：“啊，对了，今年也会召开 KOF 大会呢。”

薰：“是，我也看到宣传了。”

雅典娜：“我们准备再次出场。”

薰显出意外的表情：“但今年也是 4 人一组制吧?”

雅典娜:"对。"
薰:"那么要去找第4位成员吧?"
雅典娜:"不,由包君来担任。"
薰:"哎?但是包君一直昏迷不醒啊,"
薰露出担心的神情,雅典娜也带着同样的表情回答她:"嗯……的确是……不过师傅说在大会开幕前,包君是会因为力量安定下来而苏醒的。"
薰:"但是……那也太乱来了。"
雅典娜:"我也这么想……但是,如果这样下去,就算力量安定下来,对包君也仍是很危险的。不如反而用逆疗法,在赛场上把这股饱和的力量释放出来。我认为师傅是这样想的。"
薰:"是吗……如果在大会之前,包君能醒来就好了。"
两位少女一起将关心的目光投向仍昏睡着的包。

## 女性格斗家队



日本某火车站,站台的椅子上面坐着坂崎由莉与不知火舞,两人正为某些事在争论着。
由莉:"好啦,阿舞。你还在生气啊?"
舞:"真难以置信! 凭什么把我从饿狼队中挤出来啊! 安迪也不替我说句话!"
由莉:"那也是因为玛莉小姐有工作的需要才做这样的安排呀,没法子。"
舞:"没法子!?没法子、不得已之类都只是警察们才会用的借口吧!"
由莉:"别朝着我发火呀。总之,咱们要是不快点找队友的话,可就没时间了。"
舞:"我知道! 我知道! 没法子,咱们只好自己来组队!"
由莉:"嗯,你也这么想就好啦。"她的眼神望着站台象在寻找什么人。
舞:"喂,怎么了?由莉。你约了人吗?"
由莉:"嘿嘿,是位不错的同伴人选啊。"
舞:"咦?是谁?"
这时有一列客车开始进站。
由莉:"啊,我想那人会乘这趟车来的。"
车停下了,乘客们开始陆续走了下来,在他们当中,有一位穿着与此地气氛不是很相配的古式服装的少女。
舞:"啊,她是——!"
由莉:"喂! 香澄君! 这儿这儿!"
香澄看到两人,向这边走来,"啊,由莉君!"
舞:"啊啊,原来是三千里寻父的小丫头呀。"
由莉:"哎呀,说话不要这么尖刻啦……香澄君,对不起,她这会儿正心情不好,不要在意。那么,既然香澄君愿意加入,就只剩下最后一个成员没找到了。"
香澄:"啊,要是这个问题,我倒有个主意。"
舞、由莉:"主意?"

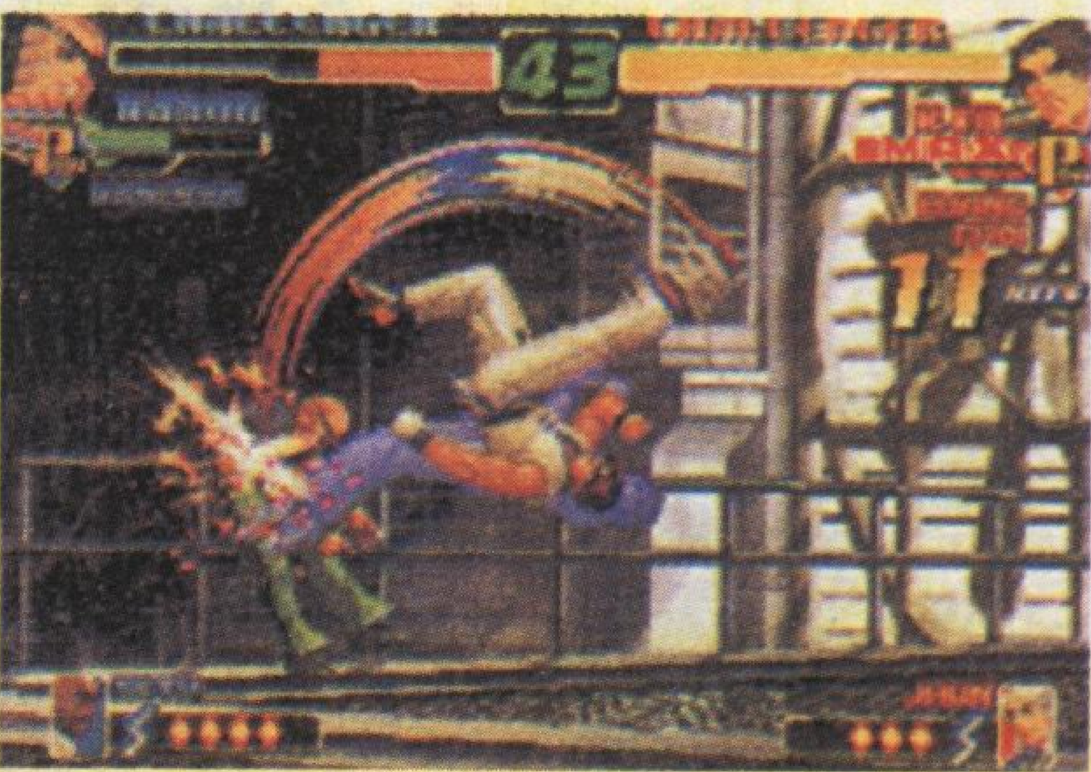
★★★

"哦,这里就是面试的会场吗。"
在一幢日式建筑前,一位看上去十分高贵的少女迈出刚停好的豪华轿车,向正门走去。门的旁边挂着一块木制招牌,上面写着几个大字:"藤堂流道场。"
屋内,由莉刚用毛巾擦了一把汗,一下子坐在软椅上。
"哎呀……虽然这么说不太合适……但是用公开募集的方法,真的很难找到合适的人。"
香澄:"是吗……我原想公开招募是个好主意呢……而且玛丽小姐还帮忙在国际网络上发了消息……"
舞:"是啊是啊! 可她自己还不是跑到特瑞他们那一组去了! 真是的……对了! 这是主办者的阴谋! 一定有人想要离间我和安迪的感情!"
由莉:"好啦好啦……不过,说到这个我也开始后悔不该把KING推到老哥他们那队去。"
香澄:"无论如何,再看看应征的人里面有没有合适的吧。怎么样,由莉?"
由莉:"好,……希望能出现够资格的队友。"
舞:"那么,请下一位入场!"
出现在道场的,正是刚才从豪华轿车上下来的女孩。
"我叫四条雏子,请多关照。"
站在三人面前的,是一位有着可爱脸庞,穿着似乎是高中校服的女孩,那身打扮和气质,怎么看也不像是与格斗拉得上关系的人。
舞:"啊……那个……雏子君,你希望在这次的KOF大会出场吗?"
雏子:"是,所以我希望成为出场队员之一。"
由莉:"雏子君,你过去参加过格斗大会吗?"
雏子:"没有,这是第一次。"
由莉:"啊,是吗……(阿舞! 这只是个冒失的小孩而已!)"
舞:"(我看出来了!)那么,就让由莉君来考验一下吧!"
由莉:"哎、啊!?(让我和外行人过招!?)"
舞:"(她看到实力差距,自然也就会放弃了!)"
香澄:"(而且,总不能不试一下就把人赶回去呀。)"
雏子:"请问,怎么了?"
由莉:"啊啊,没什么。那么,这就开始吧?"
雏子:"是,请指教。"
较量开始了。
雏子蹲了下去将身体重心放低,俯身向前,双手扶地。
舞、香澄:"哎!?那、那姿式是! 不会吧!?"
由莉:"相,相扑!?"
这一愣神的瞬间,雏子已向由莉冲了过来。用双手挟住了由莉。
舞、香澄:"呀!"
在两者惊叫中,由莉被朝地面投了出去。
舞:"哇……不、不可能吧……"
香澄:"真厉害! 一瞬间就把由莉摔出去了!"
雏子:"怎么样?"
一结束了打斗,雏子方才那突然锐利起来的眼神又恢复了原状,变回了小孩子的表情。
舞:"嗯,你的实力我们了解了。那么,也许问得唐突,你为什么想要在KOF大会出场呢?"
雏子:"说来话长了,不过简单地说,只要在有名的大会上获得优胜,我所在的学校便会愿意设立相扑部! 这就是主要原因。"
舞:"啊、哈哈……(虽然没太听懂,不过似乎是想法很老套的人……但总的来说,实在是个夸张的人……)"
雏子:"如果在KOF大会优胜的话,以后就不会再只有一个人练习了,不过……学员太多的话,便没有练习的场地了……对,体育馆旁边有空地……"
由莉:"喂,阿舞……她完全沉浸在自己的世界中了呢……"
香澄:"不过,真厉害呢。竟能以看来普通的身体使出那样的技巧! 年纪也和我差不多……我想她会是个好队友的。"
由莉:"我也赞成,虽然刚才出乎意料地被摔投是有点受打击。"
舞:"对,没错。看上去有点幼稚但确实很有实力呢……喂,雏子君?"
雏子:"然后,锻炼场所要进行……啊,是,怎么了?"
舞:"欢迎你成为我们的队友,请多关照。"
雏子:"是,谢谢你们。我会加油的,请多指教。"

## 韩国队



蔡宝健跟随崔宏来到日本已有好几个月了,在他的监管下,一切都过得很顺利。
崔:"不愧是蔡君,适应环境很快嘛。佩服。"
蔡:"还好,这种程度的话,还是很轻松的。"
崔:"嗯,明天我有事要出行,原本想安排你自修的,现在看来不需要了。你就随我一起去吧。"
蔡:"去哪里呀?"
崔:"东京。"
次日一早,两人向东京出发了,当他们到达时,车站已有许多人在等候。
男1:"喂! 是白虎君,好久不见了。"
女1:"哎? 你是白虎君吗? 初次见面,我是玛琳。"
蔡:"(白虎?)"



听到许多人把崔称作白虎，蔡感到十分奇怪，忍不住向崔询问。

蔡："崔老大……这里是什么集会啊？"

崔："啊，这里是雅典娜歌迷俱乐部的集会。"

蔡："……"

★★★

另一方面，回到韩国的陈国汉，面对的是一如往常的严格训练课程。

金："好，再做2组。"

陈："哎！？啊，是……"

正在陈一边做着运动，一边后悔自己为什么要留在金的身边时，金发话了。

"说起来，听崔君说，今年也会有KOF大会。"

陈："已经又是一年了吗……嗯？就、就是说……"

金："为了准备出场，从明天开始要增加训练程度。"

陈："（果然）……"

陈想到自己眼下的处境，不禁想到此刻正在受着另一种苦难的蔡。——那种苦难是自己一年前所经历的——陈叹了口气。

陈："（是呀，我现在了解修行的辛苦了……）"

★★★

男2："终究还是那身招牌的学生服比较好。"

崔："我觉得上次演唱会时的服装也不错呀。"

女2："那个很可爱啊。"

男3："啊，但是，那身服装的式样古老了一些……"

崔："相反，我觉得那感觉不错呀……哈哈哈，我的感觉快变成大叔了。"

歌迷们在热烈地讨论着，人群中只有一个人始终默不作声。

蔡："陈老兄在的话，就不会这样了吧……确实，在这里待着，比修行还要令人讨厌。"

男4："对我来说，前两年有一次参加KOF大会时，她穿的那身中国式服装最好看。"

男5："啊，对！那个还有白色的款式呢！感觉就像是一位白衣天使。"

崔："哦，这还是第一次听说……"

男5："嘿嘿，其实那个是有画像的在网页上的啦，当然是放在隐藏页面里的。我给你那个网址吧。"

崔："谢谢。"

男1："啊，对了，说起来，KOF大会今年也宣布了要召开呀。"

男3："那么，雅典娜这次也要出场吧？"

男1："还没正式宣布决定，不过应该会参加。"

男4："不过……今年会穿什么服装呢？巫女服，或者是侍应生服吗？"

男2："那是你的妄想吧。"

众人笑了起来，当然只有一个人例外。

女2："白虎君怎么打算？去年你不是也参加了吗？"

女1："咦？白虎君也是格斗家吗？"

男1："对，他是跆拳道选手。是啊，白虎君有什么打算？"

崔："嗯，我准备出场。"

男5："那么，也许会和雅典娜在比赛中交手吧。可要客气点啊。"

崔："嗯，我知道……但是，雅典娜在那时也会以格斗家的身份而战斗的，如果我手下留情，是对她的失礼啊。"

只有在这时，崔才会现出他认真而威严的一面，连歌迷会的同伴们也敬畏地听着他的话。

崔："……啊，不过，我也准备了请她签个名的。"

男3："呀……真惊人呢，白虎君一瞬间的气势就象变了一个人。"

男4："但是真不错呢，可以和雅典娜交手。"

崔："哈哈哈，那么就跟我一起修炼跆拳道如何？"

男4："修行……这个嘛……还是算了吧。"

众人笑，当然仍是有一个人除外。

男1："好，那就换场地吧。"

蔡呼出一口气，心想总算得救了。不过他仍有兴趣知道换了场地后准备做什么。

·蔡："啊，崔老大，转移场所要去哪里啊？"

崔："去卡拉OK。"

蔡的表情变得明朗。

崔："啊，不过当然只有雅典娜的歌可唱。"

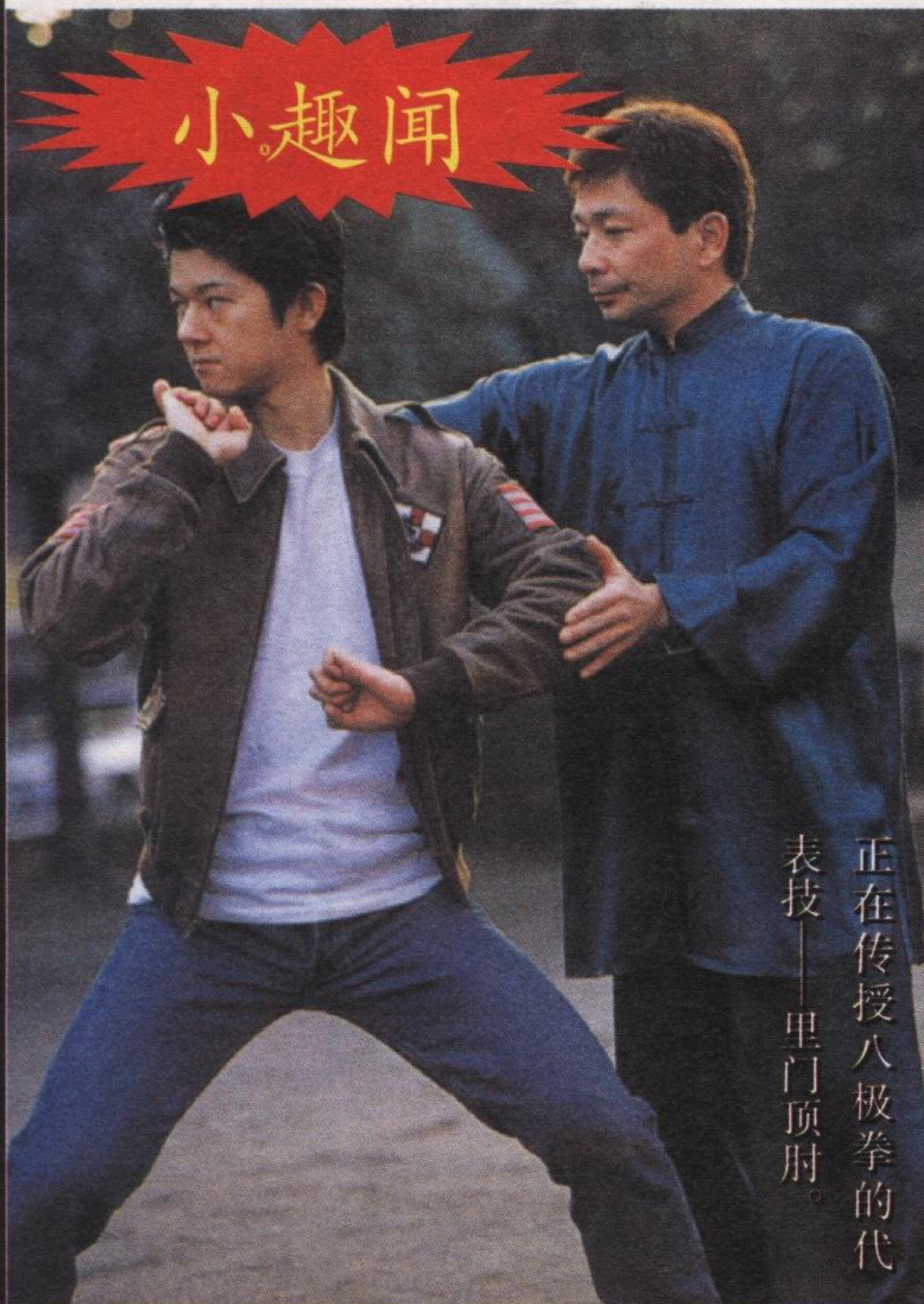
蔡："哎？"

崔："你也借这机会学学雅典娜的歌吧，这样下次她的演唱会上，你也可以一起唱了。"

蔡："（陈老兄，救命啊……）"



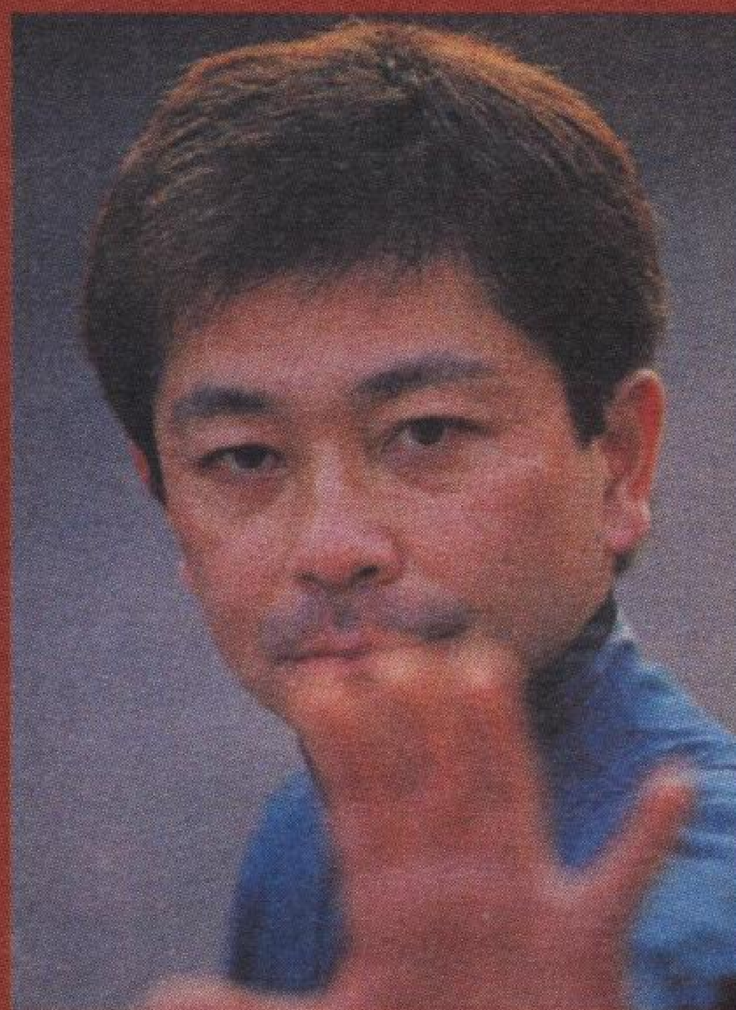
## 小趣闻



正在传授八极拳的代表技——里门顶肘。

DC的大作"莎木"其中主人公是一个会武术的男青年，为了使配音更加的能溶入角色，SEGA安排了男主人公的配音人员学习中国的"吴氏开门八极拳"，传授其武功的老师是日本唯一的八极拳正式弟子。

## 游戏中的真实武术



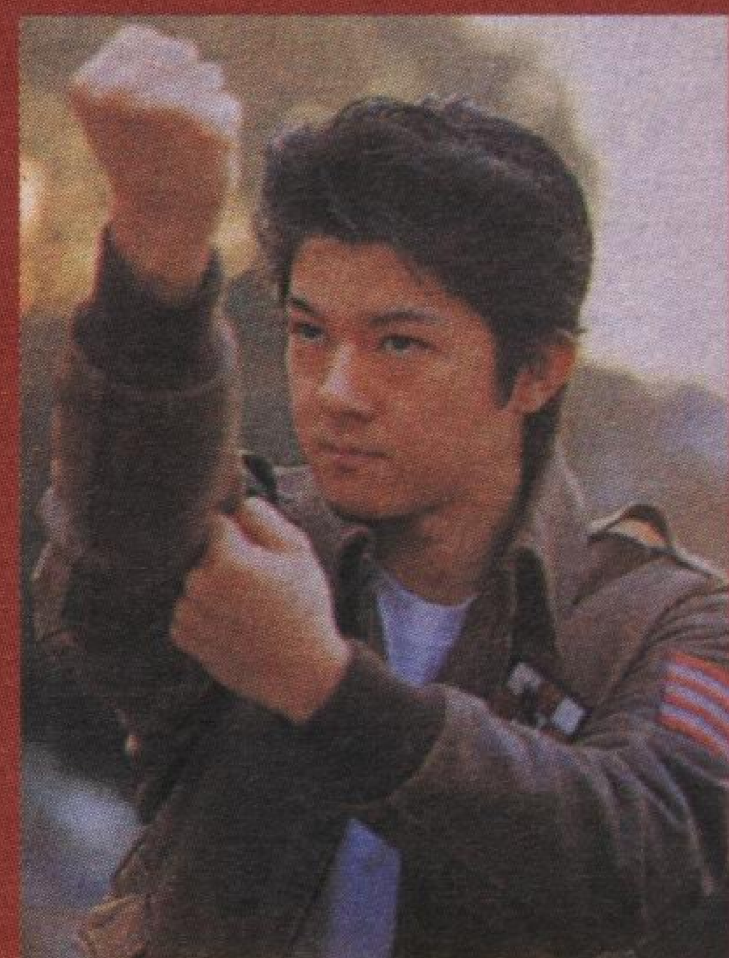
### 吴氏开门八极拳

### 服部哲也

1959年生于东京，青年时期开始就喜欢上了武术，20多岁开始学习以意形拳为中心的中国武术。1986年八极拳七世宗的吴连技老师第一次来日本时，他以师礼接待，并得以学习孟村吴氏开门八极拳。1986年，在吴连技老师的认可下，在日本成立了八极拳专门协会和开门拳社。服部哲也在孟村正式拜师得到八极拳第八世传人的印记，他是吴氏开门八极拳在日本的唯一正式弟子。

### "莎木"主演

### 松风雅也



经历：1977年9月9日出生于福岛县，他的处女座是铃木裕制作的最新游戏中的主角，而在游戏"动"和"声"中出演的角色，是对他前所未有的挑战，去年末的"莎木———章，横须贺"中的演出，使他的事业达到了一个新的高度。

# CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

春日野樱

坂崎良

梦幻一般的格斗游戏，原了无数人的多年的梦想，这就是由 CAPCOM 和 SNK 公司共同制作的优秀作品——CAPCOM vs. SNK。

对于这部作品，我们一直进行追踪式的连续报道，这里介绍的不是新的系统，而是本作中的一大亮点——人物设定。本作品中所以登场的 CAPCOM 公司的人物都是由 SNK 公司的御用画师绘制的，与此相同，SNK 公司的人物都是由 CAPCOM 公司的御用画师绘制的。SNK 公司本次使用的人设是"格斗之王 99、2000"的人员，而 CAPCOM 公司本次使用的人设则是"街头霸王 3、第三次冲击"的人员。

## 由 SNK 公司御用画师绘制的游戏中的 CAPCOM 角色



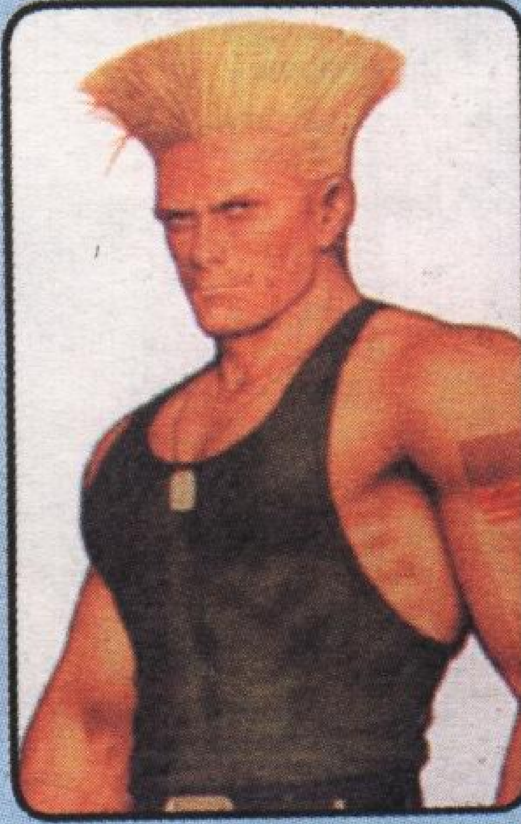
隆



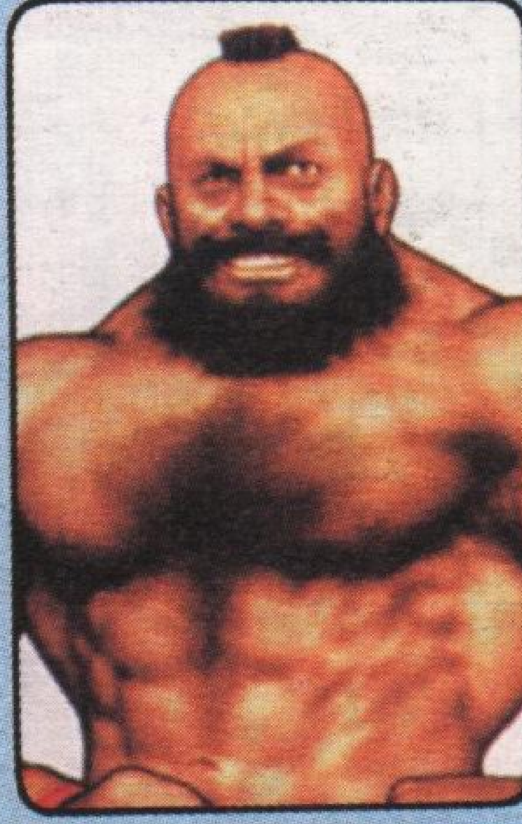
肯



春丽



古烈



桑吉尔夫



布兰卡

## 由 CAPCOM 公司御用画师绘制的游戏中的 SNK 角色



草薙京



八神庵



不知火舞



特瑞



二阶堂红丸



莱汀

# ガンスパイク GUNSPIKE




## ACT + STG 的新时代！由此作品开始！

作为闯关类 ACT 的街机，必须拥有华丽的图像、激烈的场面、简单且有技巧性的操作，这一类的作品已经在街机市场上闯荡了二十多年，目前的确没有什么更优秀的创意出现了。作为动作类游戏的老牌制作厂商，CAPCOM 独出心裁的制作了本作，这是一款溶合了 STG(射击)类特点的动作游戏，它比以往的动作游戏要更加的激烈和刺激，并且在游戏中 CAPCOM 公司启用了超人气角色——"街头霸王"中的军人那什和嘉美，这样一来游戏更具有可玩性。



同样本刊也对这部作品进行过连续的介绍，这里介绍的是新登场的敌方 BOSS，它们被称为"四天王"。





## 立在玩家面前的四强敌 他们名字：

这次，终于探明了要与主人公们对峙的反角了他们就是"四天王"，从名字就可以看出，他们的确很强，而且四人中，有几个名字似乎似曾相识。

四天王！！

### 美丽的阻击手 CAT LADY BEAWTY



■年龄:22 岁
■性格:忠实

擅长于远距离的步枪攻击，是个意大利女人。其特征是，走起路来像模特，似乎对首领很着迷。

### 迷一般的超能力者 PSYCHIC STING



■年龄:32 岁　■性格:冷静

如名所示，能自如地使用超能力。是四天王的首领。

### 再现空中杀技 BALROG



■年龄:不详　■性格:残忍

能熟练操纵西洋剑，是自恋狂，似乎与"街霸"系列中的 BALROG 是同一人物……

### 人间重战车 歌舞伎



■年龄:24 岁　■性格:极恶

全身武装了兵器，使用腕上的格林机枪进行攻击，破坏力极强，但速度慢，是他的一大弱点。

### 敌人岂止四天王！

当然在游戏中，除上面所举的四天王外，还有相当数量的强敌存在。而且，也许还有比这四人的实力更强大的敌人哟，敬请期待今后的报道。

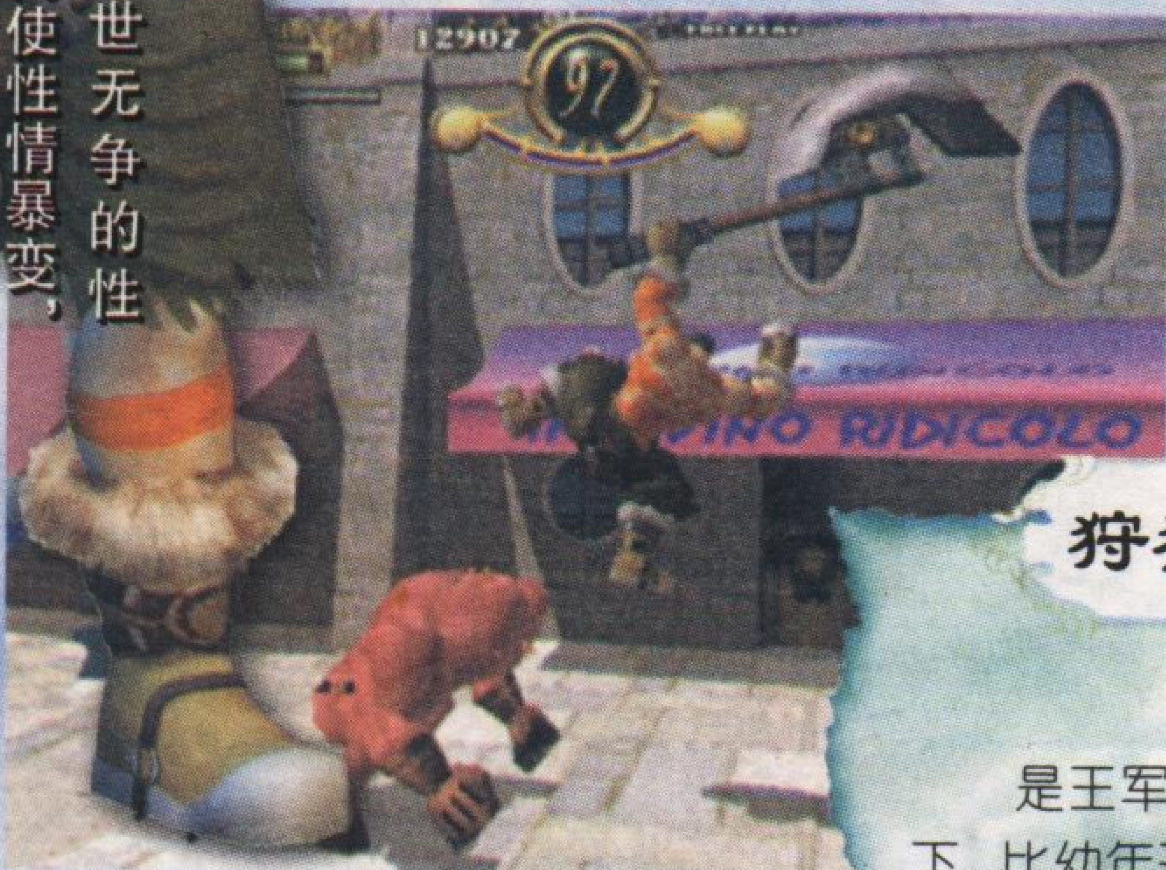


## 善良的森林守护者

CHARACTER STORY

在安静的森林中，AXEL与动物机鸟儿为伴，相处和谐，过着无忧无虑，安逸的生活，但邪恶的云与魔物的出现，颠覆了世界，使平稳且享福的生活被打扰了。这激怒了与世无争、心地善良的AXEL，于是他变身为战士，立志要击倒魔物，重归森林。

本身是个与世无争的性子，但因此事，而使性情暴变，在4人当中，攻击范围最广，威力最大，但攻击速度却很慢。





AXEL アクセル
AGE ·········· 34
HEIGHT ····· 192cm
WEAPON ···BACCUS
ELEMENT ···EARTH

SLASH スラッシュ
AGE ·········· 19
HEIGHT ····· 178cm
WEAPON ···GALAHAD
ELEMENT ···FIRE



平常一副酷模样，正义感极强，是个人不犯我，我不犯人的热血汉，是4人中较平衡的一个，是个极易着急的家伙。

## 狩猎邪恶的魔法战士

CHARACTER STORY

是王军所属的勇敢的战士，在父亲的指导下，比幼年开始就接受修炼，当他的16岁生日来临之际，他已成长为了一名合格的战士。——时光飞梭，世界被袭，突遭厄变。他要为守卫国家而战，为倒下的父亲……为了讨伐敌人，他决意踏上征途。

# SLASH OUT

## 幻想武器版 SPIKE OUT

- ●8方向摇杆：人物称动
- ●S(SHIFT)键：固定视点
- ●B键：通常攻击
- ●C键：魔法攻击
- ●J键：跳跃

自从SPIKE OUT成功以后，SEGA一直在制作同类型的作品，这次的SLASH OUT就是这一类型的新版本。

玩家操纵选择的人物在宽阔的街道或房屋中与各种各样的敌人战斗。当然这次自方角色不再是赤手空拳，而是手拿武器进行战斗。

## 照亮黑暗的希望之光

CHARACTER STORY

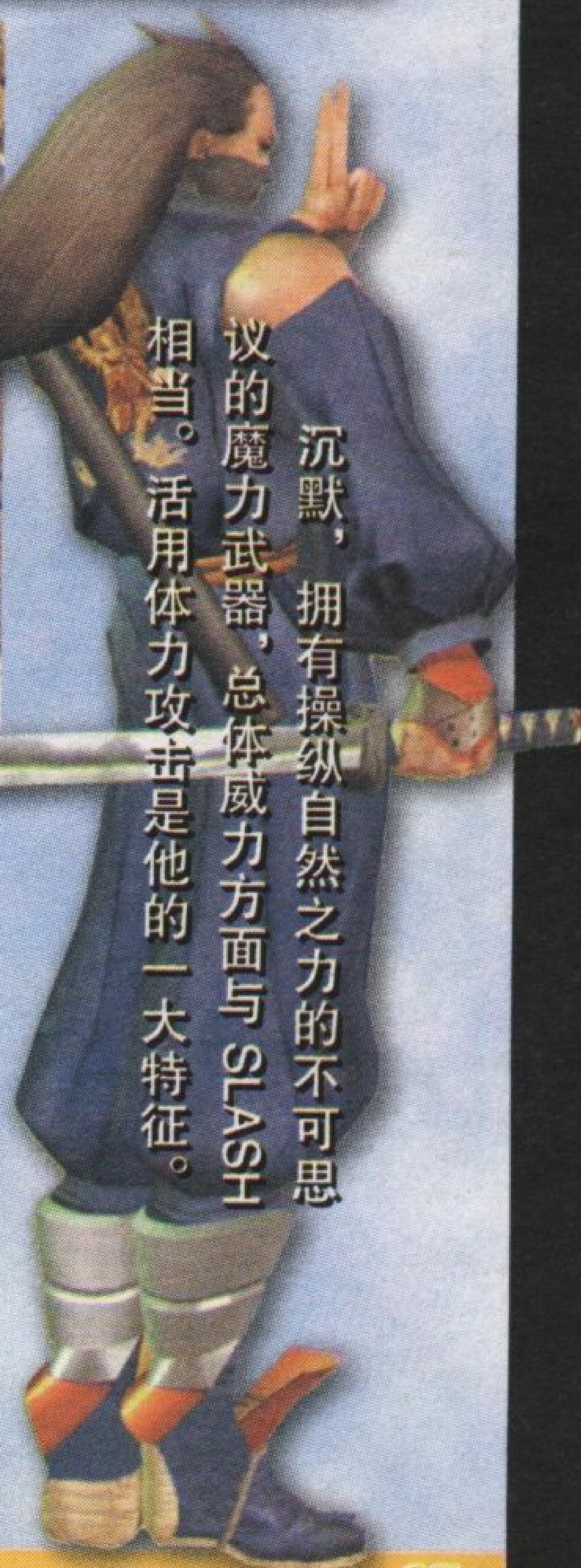
生长在王家，从小就喜欢恶作剧，使成人们觉得吃惊的是，她拥有与生俱来的强大的魔法力……当她听到被魔物所伤而孤立无助的人们求助时，会立即冲上去给予最大的帮助。

生长于王室，但自尊心很强，心气高，4人当中，武器的攻击范围很窄，但相反，其速度很快。

KAMUI カムイ
AGE ·········UNKNOWN
HEIGHT ····· 182cm
WEAPON ···YUKIMURA
ELEMENT ···WIND







沉默，拥有操纵自然之力的不可思议的魔力武器，总体威力方面与SLASH相当。活用体力攻击是他的一大特征。

## 荒野吹来的一阵风

CHARACTER STORY

年龄不详，目地、行动一切均不详。

·
·
·
·

只是沉默地将眼前的魔物击倒。

LUNA ルナ
AGE ·········· 18
HEIGHT ····· 163cm
WEAPON ···SHIVA
ELEMENT ···LIGHT

# 再生侠

# SPAWN In The Demon`s Hand

根据美国大人气同名动漫作品改编的优秀动作 ACT，制作的厂商是 ACT 游戏的王牌“工厂”——CAPCOM。

游戏中的可选择角色是一些充满个性的人物，以下是每名角色的介绍，大家可以了解一下他们的故事背景。另外，本作即将移植 DC，到时候没有在街机上感受过本作的朋友可以在家里“补上这一课”。

**正义的私人侦探**




退出腐败的警察机构后，成为私人侦探，拥有强大的特殊能力。

**神射手**




永远能保持冷静的神射手，是 SAM 的好朋友。

**拥有不死身的魔道师**




探求击败魔王的方法的魔道师，拥有恢复体力的能力。

**俊美的暗杀者**




善用双枪的女刺客，移动迅速，反应灵敏，攻击力高。

**炼狱的魔人**




被制造出的魔人，它的接近战非常强，并拥有变身能力。

**天界猎人**




天界的斗天使，可以空中移动，一但二刀流，攻击力上升。

**白色杀戮天使**




天界的专职战斗天使，也可空中移动，并拥有立体攻击能力。

**被称为神的刺客**




被洗脑的刺客，攻击方式变化多端，还拥有体力吸收的能力。

**杀人王**




为战斗而生的生物，作战能力很强，适合各种距离。

**恶魔道化师**




恶魔的化身，拥有强大的魔法攻击，但发挥真正实力需要苛刻的条件。

**有悲惨经历的特种兵**




忠诚的士兵，受过最高等级的作战训练，战斗力很强。

China International Electronic Entertainment Expo

中国国

hina International Electronic Enterta

# China E3



世纪之交，随着中国加入WTO的日益临近，使中国和世界的交流日益紧密起来，中国拥有十几亿人口，是一个正在兴起的商业巨大市场，专家预测“中国是世界商人21世纪的最后一块乐土”!

电子娱乐业在世界上发展已红红火，在美国和日本每年都有行业交流的盛会，但非常遗憾，拥有数千万电玩爱好者的中国，至今却没有一个属于自己的E3展览，中国的玩家还没有真正领略到世界电玩的真实水平。

中国是拥有巨大市场潜力的国家，1999年游戏业的销售额达到数百亿人民币之多。但目前电子娱乐业的普及率仍不够，这主要是由于宣传力度和推销售力度尚有欠缺，为了使电子娱乐行业在中国能得到一个极大的发展机会和发展空间，真正的中国E3展诞生了，她向你张开双臂期盼着您的加入，中国玩家在期盼，中国的市场在期盼，这是一次真正的千载难逢的商业机遇。请您不要错过，即刻参展，共享中国这巨大的商场和无限商机。早一日加入，多一份成功。

中国国际电子娱乐展览会组委会

中国·广东·深圳市深南大道6007号创展中心1318－20

邮政编码:518040

电话: 0086－755－3867300(十六线)

传真: 0086－755－3867307 3867302

E－mail: IEIG@IEIG.com.

主题网站 http://www.gameking.net.cn/e3expo

协办网站 http://www.wangame.com/e3expo

欢迎通过E－mial网上报名

# 首届 CIEEE'2000 中国国际电子娱乐展

际电子娱乐展

nment Expo

主办单位：中国电子商会、深圳市经济发展局

监督单位：深圳市文化局

承办单位：
中国国际电子娱乐展组委会
深圳市六方展览策划有限公司

协办单位：
深圳市万智源电脑软件有限公司
《游戏机实用技术》杂志社
《中国游戏机》杂志社
上海市文化娱乐业协会

支持单位：
深圳金智塔电脑软件有限公司
东美电子发展股份有限公司

支持媒体：
《电子娱乐》《中国游戏机》《游戏机实用技术》
《电子游戏与电脑游戏》《游戏世界》
《东方电子娱乐网》

地址：中国．广东．深圳市高新技术成果交易会展览中心

时间：二零零零年十一月三日至十一月六日

## 一、展品范围

1、各类游戏软件：

A. 电脑游戏软件　B. 家用游戏软件　C. 街机游戏软件　D. 各类游戏板卡

2、各类游戏硬件：

A. 街机(各类机台)　B. 家用游戏机及外设(跳舞毯，转换器等)

C. 掌上游戏机(GB)　D. 电脑及电脑游戏机外设(各类游戏板卡、声卡、显卡等)

3、游艺器材、电动玩具、游戏玩偶及纪念品等

4、配套产品：

操纵杆、手柄、显示屏、触摸屏、投币器、各种按键、相关模具等

## 二、参展费用

1、标准展位：3m×3m＝9㎡

A. 中国企业：RMB6800元／展位、展期、(双开口位加收300元)

B. 中外合资合作企业：RMB8000元／展位、展期

C. 外资企业：2800美元／展位、展期

2、空场地(36起租提供地毯)

A. 内资企业 700元／㎡

B. 中外合资合作企业：800元／㎡

C. 外资企业 300美元／㎡

## 三、组委会将通过各种方式，组织好参观人员，保证本届展会的展览效果。

国际互联网知名网站推介一 新闻发布会 —E3推介会

一　专业媒体广告 — 展览会会刊

一　电视台、电台及报刊广告一邀请函、请柬、参观卡免费派送一展前快讯

已参展企业：　珠海金山电脑软件有限公司　深圳市万智源电脑软件有限公司
深圳市金智塔电脑软件有限公司　中青旅创先软件产业发展公司　深圳市宝安中瑞电器公司
广州利昌行　深圳市万紫千红电子科技有限公司广州天声电子　深圳市恒川电子有限公司
深圳市东升电子厂　深圳威堡电子有限公司　深圳市经波实业有限公司　伟业电子玩具厂……

Dance Dance Revolution
KONAMI

本广告图片解释权属于开发商、生产商。

# 广州纽沃德电子公司

本公司为世嘉公司授权中迅代理“DC”主机之华东总代理，所销售主机均为原装正宗，由香港直接入贷，长期专业批发 DC 主机、PS1、PS2、最新 PSONE 便携机、GD 机以及各主机周边配件、软件、GB 卡带等，欢迎各地客商来电、来涵洽谈合作，公司宗旨：

**“携手同进，共创未来”**

当今业界，风起云涌，世嘉 DC 机以低廉的价格，高品质及成熟而受国人欢迎的软件技术，必受国人之爱戴。PS2 改机也成新宠，新的浪潮业已显现，PS1、PSONE 如日中天，GB 机大行其道，电玩业界好不热闹，本公司将出厂价供应各主机的配件及周边，一手的主机销售价格，给您的销售提供保障，各式软件：PS、SS、DC、PS2、CD、VCD 动画，更是品多价廉，量大优惠，欢迎前来批发。

**公司地址：广州市沿江西新基路 26 号四楼**

**电话：(020)81871103　　传 真：(020)81871103**

**手机：13003406558　13503000145　　联系人：卫先生、高先生**

---

# 北京·心·跳游戏精品店



**(全区域 DVD 主机 4480 元(1000 型)8M 原装记忆卡，原装 PS2 振动手柄全区 DVD 工具盘、AV 线、电源线、直读；**

- PS Ⅱ原装 8M 记忆卡，360 元
- PS Ⅱ原装振动手柄 320 元
- PS Ⅱ软件：1)实况足球 2000　2)铁拳 TT　3)决战　4)FIFA 足球　5)山脊赛车　6)生与死Ⅱ　7)沙罗曼蛇　8)街霸Ⅲ　9)明星偶像　10)SQVARE 赛车　11)花火　12)台球 4D　13)实况棒球　14)打鼓　15)高尔夫




- DC 单机 1480 元　(主机＋原装手柄＋AV 线＋电源线＋中文说明书＋保修单)
- DC 套机 2250 元　(原装手柄、原装振动器、AV 线、原装记忆卡、电源、保修卡、游戏盘一张)

DC 软件种类齐全，游戏与日本同步发行，可使您第一时间拿到您喜欢的游戏，价格合理稳定，并为朋友们提供完善的换盘业务。

**每月两款特价 DC 盘：失落的世界 240 元　　超极制作人 240 元**

- DC 磁感式原装手柄 180 元
- DC 原装振动器 160 元
- DC 与 SNK 连接线(原装)240 元
- DC 触点式原装手柄 160 元
- DC 大摇杆 220 元
- DC 原装方向盘 450 元
- DC 原装 VGA 260 元
- DC 枪 140 元
- DC 原装记忆卡 160 元
- DC 组装 VGA 100 元
- DC 原装六键格斗手柄(内带振动)300 元
- DC4 从记忆卡(可上网)320 元

**日本进口各种规格 SONY 原装监视器及彩色显视器**

- SONY 34 寸 16 比 9
- SONY 34 寸 4 比 3
- SONY 27 寸 4 比 3
- SONY 21 寸 4 比 3
- SONY 电脑显视器 20 寸
- SONY 29 寸 16 比 9
- SONY 29 寸 4 比 3
- SONY 25 寸 4 比 3
- SONY 14 寸 4 比 3
- SONY 电脑显视器 17 寸

地址：北京市东城区交道口东大街 172 号

联系人：郑洋、郑志刚　　邮编 100007　　电话(010)64021541

# 沈阳金利达游戏批发中心

**批发、零售 邮购、维修**

PS Ⅱ主机＋原装振柄＋原装 8M 记忆卡＋直读＋全区 DVD 功能,售价 4300 元,邮费:80 元 PS Ⅱ游戏碟每片:15 元
DC 主机＋原装柄＋专用电源＋10 片银碟(任选)售价:1850 元 邮费:50 元
PS9002 型主机＋电源＋5 碟＋直读 IC 售价:1200 元 邮费:50 元

## 日本卡通动画 VCD 大全,暑假期间,为了让同学们过一个愉快的假期,特价销售:5 元/张,邮费一律 15 元(无论多少)

| 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *幽游白书 TV(25－38)完 | 14 | 同级生Ⅱ,下级生Ⅱ | 6,6 | 高达 08MS 小队,完结篇 | 6,1 | 寒冷前线雨之岚,星界文章 | 1,1 | 银河战国群雄传 | 18 | 蓝球飞人—蓝板王·樱木花道 | 1 |
| *GTO 第二部(18－32 集) | 8 | 新吹波糖危机,刀魂Ⅱ | 7,2 | 高达 0083 战士的黄昏 | 6 | 安达充—大学篇,阳光普照 | 2,1 | 思春期美少女合体机械人 | 2 | 快乐方程式,危险游戏 | 1,1 |
| *魔术师·奥芬第二部 | 12 | 网络争霸战,蓝色高达 | 1,1 | 高达 0083 剧场版,高达 0080 | 2,3 | 待魂—破天降魔之章,斩魔传 | 1,2 | 秋叶原电脑组 | 3 | 霸王大系龙骑传说,十兵卫 | 6,3 |
| *封神演义 TV,恶魔人 | 11,1 | 宇宙战舰—大和号,小倩 | 6,2 | 高达 0079,高达—马沙反击战 | 9,2 | 哥不拉大决战,人鱼之伤 | 2,1 | 宠物小精灵—爆诞,逆袭 | 2,2 | 蒙面超人,幽幻怪社 | 1,2 |
| *秀逗魔导士,第五部,第三部 | 9,13 | 宇宙骑士,宇宙骑士Ⅱ | 16,2 | 高达 W 战场回忆录 | 4 | 新世纪福音战士 TV 版 | 13 | 宠物小精灵—TV 版 | 15 | 车神传说,魔法少女 | 2,2 |
| *新秀逗魔道士第二部 | 9 | 平衡世界之物语,青之 6 号 4 | 4,1 | 高达 W 停不了的华尔兹 | 2 | 新世纪福音战士剧场版 | 4 | 装甲骑士,装甲骑兵 | 3,18 | 异次元世界,魔法舞台 | 6,9 |
| *野兽战士(1－27 集完) | 9 | 圣露米纳斯女学院 | 2 | 超时空要塞 TV 版 | 12 | 名桢探柯南 TV 版,名桢探柯南 | 26,7 | 守护月天,魔法骑士 | 11,2 | 武藏传,万有引力 | 9,2 |
| *下级生·三合一特别版 | 2 | 宫崎峻—风之谷,幽灵公主 | 2,2 | 超时空要塞 D7,超时空 7 | 4,1 | 名桢探柯南—引爆摩天楼 | 2 | 菜菜子解体诊书 | 2 | 圣水奇缘,女恶魔人 | 2,9 |
| *下级生·海滩之约会 | 1 | 宫崎峻—萤火虫之墓,天空之域 | 2,2 | 超时空要塞Ⅱ,加强版 | 3,4 | —14 番目地,连续两大杀人事件 | 2,2 | 风之名将,电脑战队 | 2,3 | 真夜中侦探,爆炎一族 | 6,2 |
| *乱马 1/2OVA,默示录 | 3,1 | 心跳回忆动画版,病毒 | 2,3 | 超时空要塞—可有记起爱 | 2 | —来自黑暗组织的女子 | 2 | 机动警察,新世纪 GPX | 3,2 | 激情恋爱,时空转抄 | 6,6 |
| *女神候补生(1－6 集) | 4 | 火魅之传,铃音 | 6,5 | 超时空要塞精华篇 | 6 | —世纪未的魔术师 | 2 | 梦中相会,听到浪涛 | 3,1 | 怪医秦博士,勇者王 | 3,17 |
| *白色猎人 OVA,魔法使 | 2,3 | 罗德岛战记—吟游诗忆 | 6 | 银河英雄传说 TV 版 | 55 | —青山刚昌短篇集 | 1 | 天地无用—遥远的思念 | 2 | 福星小子爱星球之恋 | 2 |
| *生化危机(真人版),勇者王 | 2,2 | 罗德岛战记—英雄骑士传 | 9 | 银河英雄传说—新战争序曲 | 2 | 城市猎人—便衣女刑警(保镖密令) | 2 | 新天地无用,天地无用外传 | 9,9 | 梦幻骑士,宝魔猎人 | 5,3 |
| *无限战记,暗杀指令 | 4,2 | 罗德岛战记—水晶国传说 | 3 | 银河英雄传说—污名,白银之谷 | 2,2 | —天才犯罪教授 | 2 | 浪客剑心 TV 版,珍藏版 | 26,3 | 破邪大星,机动警察的诞生 | 3,3 |
| *杰克侦探,安琪莉可 | 1,1 | 攻壳机动队,红·兰眼之章 | 2,2 | 吸血姬美夕剧场版 | 2 | —九九寒羽良,海滩之战 | 2,1 | 浪客剑心—追忆篇,震魂曲 | 4,2 | 无限地带 23,新无责任舰长 | 6,5 |
| *神风怪盗,一吻物语 | 4,1 | 孔雀王,真·孔雀王 | 3,2 | 新吸血姬美夕完结篇 | 12 | —百万黄金阴谋 | 1 | 圣斗士星矢—黄金十二宫(上、下) | 25 | 烈焰(杀人课),七都市物语 | 2,1 |
| *浪客剑心·风朋影兰 | 1 | 樱大战,樱大战Ⅱ | 2,2 | 库洛魔法使 TV 版,剧场版 | 2,2 | —爱与宿命连发枪 | 2 | 圣斗士星矢—北欧篇,海皇篇 | 9,5 | 五星物语,新世纪龙之子英雄登场 | 1,1 |
| *天使禁猎区,逮捕令 | 1,6 | DNA2,电影少女 | 5,3 | 剑风传奇,真女神转生 | 13,2 | 不可思议游戏—剧场版 | 2 | 圣斗士星矢—钢铁神兵,真红少年 | 7,1 | 梦幻街少女罗德岛战记,电影版 | 2,2 |
| *乔乔奇妙冒险,秀逗魔道士 | 1,2 | 樱通信,转校生 | 6,2 | 青涩宝贝(伤感的涂鸦),绝爱 | 6,1 | 不可思议游戏—青龙篇,朱雀篇 | 9,10 | 圣斗士星矢—神与神的激战 | 1 | 通灵公主,网中之鱼 | 6,1 |
| *飞天红猪,龙猫 | 2,2 | 饿狼传说,恶魔战士 | 4,4 | 天空战记,英雄本色 | 3,1 | —恒国篇,延续篇 | 7,6 | 圣斗士星矢—最终圣战,黄金苹果 | 1,1 | 星界之纹章,银河醒目女 | 1,3 |
| *百变龙猫,岁月的童话 | 2,2 | 强殖装甲 OVA,加尔巴 | 1,3 | 千年女王,游戏王 | 2,5 | 天地无用—炎夏之圣诞 | 2 | 街霸Ⅱ,街霸 ZERO | 2,2 | 重战机,星方天使 | 2,2 |
| *银河星图传说 | 2 | 战神,魔术师·奥芬 | 1,9 | 幽游白书 TV 版,剧场版 | 24,2 | 倒凶十将传,星方天使 | 3,2 | 街霸 TV 版,魔装机神 | 14,6 | 刻之大地,南国少年 | 3,2 |
| 幽游白书电影版,伊甸少年 | 1,5 | GTO(1—16),圣子到 | 12,9 | 金田一少年 TV 版,剧场版 | 13,2 | X 战记,乔乔奇妙冒险 | 2,3 | 大友克洋—麻沫之部屋 | 2 | 家有仙狗,妖精战士 | 2,3 |
| 钢铁天使,织田信长 | 5,2 | 地狱老师 TV 版,神眉 | 16,1 | 金田一少年女怪,女王蜂 | 2,2 | 足球小将,神秘世界 | 5,4 | 大友克洋—机械嘉年华 | 2 | 橙路—回想到那一天 | 1 |
| 樱花大战 OVA,寄生前夜 | 5,2 | 青之 6 号,兽兵卫·忍风帖 | 4,2 | 金田一少年—医院坡上吊 | 2 | 少女革命—剧场版 | 2 | 大友克洋—世界末日,记忆 | 2,2 | 橙路 TV 版,橙路剧场版 | 16,2 |
| 星际争霸战(全三维 CG 画面) | 6 | 银河铁道 999,圣传 | 1,2 | 金田一少年—歌剧院的幽灵 | 2 | 少女革命—TV 版 | 13 | 大友克洋—迷宫物语,老 Z | 1,2 | 碧奇魂,非常偶像 KEY | 7,2 |
| 幽游白书(25～26) | 14 | 斗神传,北斗神拳 | 2,2 | 幸运女神,我的爱神 | 6,3 | 万能文化猫娘,课长王子 | 6,1 | 大友克洋—亚基拉 | 2 | 风魔小次郎,闪电霹雳车 | 3,4 |
| 女神候补生,奥美帝 | 2,2 | 拳王 98,拳王 99 | 1,1 | 3×3 只眼Ⅰ部,Ⅱ部 | 4,3 | 流星花园·OVA,TV 版 | 8,16 | 真三—万能侠,宇宙海贼 | 6,4 | 星界纹章,光之帆船, | 4,2 |
| 天域奇兵,魔神 BIG—O | 2,6 | 太空战士 8,生化危机 | 1,1 | 课本没教的故事,午夜之眼 | 2,2 | 相聚一刻剧场版,TV 版 | 1,16 | 彼男彼女的故事,食人 | 7,6 | 能量宝石 | 1 |
| 战国魔神,超音鼠 | 13,1 | 伤追人,枪神 TV 版 | 5,13 | 特搜机动队,乱马 1/2 | 3,2 | 秀逗魔道士—特别篇,TV 版 | 3,9 | 海底娇娃·蓝华,铳梦 | 4,1 | 银河少女警察,炎文记忆 | 1,2 |
| 恋受人生 DXⅡ,亚里沙 | 2,1 | 高达 W,V,X,G,Z | 各 17 | 冒险少女—娜汀亚,特遣队 | 2,6 | 生化危机Ⅲ,白色猎人 | 1,9 | 大运动会,意乱情迷 | 6,1 | 琥珀之追击,变色龙,秘密警察 | 3,3 |
| 梦幻游戏,A 计划之反击 | 2,1 | 高达 ZZ,高达 F91 | 16,2 | 魔影紫光,火霄之月 | 2,2 | 赏金猎人,我是大哥大 | 9,9 | 神剑传,飞越巅峰 | 2,3 | 恋爱候补生,梦幻世界 | 1,1 |
| 消防员的故事,铁男 | 1,6 | 高达 A 20 周年纪念作品 | 8 | GS 美神 TV 版,剧场版 | 15,1 | 魔法阵都市,恶男杰特 | 11,9 | 武神传说,快刀乱麻 | 3,1 | | |
| 新机动战记 W—特别版 | 2 | 高达 08MS 小队电影版 | 1 | 头文字 D,头文字 DⅡ | 9,5 | 机动战舰—剧场版,TV 版 | 2,13 | 蓝球飞人—男儿当人樽 | 1 | | |

**好消息:** 本中心自招收维修士星,索尼游戏机学员至今,己培训了大批学员,现均能独立操作,但很多外地学员距沈阳太远,不能亲自到场学习,为此,本中心重新编写了一套教材《PS·SS 故障维修手册》价格 68 元,免邮费,该手册通俗易懂,有无基础均可学会,同时本中心还将为你提供维修主机板,电源板,光头的配件,执线咨询电话:024—23510278

## 日本动画音乐 CD,暑假期间优惠大酬宾,特价:8 元/张 邮费一律 15 元(无论多少)。请注意!没有标明的为单片装。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 新世纪特别纪念版 | 爆走兄弟歌唱大集合 | 神行太保(BOY)原声集 | 纯爱手札/滕崎诗织 | 96 日本卡通主题歌总动员 VOL2 | 梦幻模拟战 5 |
| 新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集 | 金田一少年事件薄歌唱大集合 | 浪客剑心最新版精选集 | 太空战士七重奏版 | 圣斗士星矢精选合辑 | 电视卡通主题歌精选集 7 |
| 魔法骑士/歌唱精选集 | 头文字 D 歌唱精华集 | 相聚一刻主题歌集 | 侍魂 NEOGEO64 原声集 | 96 日本卡通主题歌票排行榜 | 闪电霹雳车·主题歌 |
| 97 卡通主题曲精选 | 99 年卡通单曲票选排行榜 VOL1 | 机动战士钢弹单曲精选精 | 樱花大战 2 歌谣全集 | 机动战士精选集 1+2 2CD | 烈火之焰·原声集 |
| 电影少女原音集 | 名桢探柯南单曲大集合 | 纯爱手札 OVA 原声集 | 超时空要塞 PLUS 原声带 2 | 高桥洋子 L1/La 新世纪 EVA 礼赞 | 超时空要赛 7 |
| 新世纪剧场版/真心为你 | 彼男彼女主题歌集 VOL1 | 古精灵怪(橙路)歌曲精选集 | 不思议游戏单曲精选集 | 生化危机原声集 | 机动战士·高达 0083 |
| 新世纪交响乐 2CD | 太空战士八 4CD | 芸能山城组(亚基拉)交响曲 | 城市猎人精选合辑 | 卡通主题歌精选集总动员 VOL3 | 纯受手札·奇妙耶诞舞会 |
| 超时空要塞 98 单曲精选集 | 藤崎诗织/风之菲 | 罗德岛战记/吟游诗忆 | 罗德岛战记精选合辑 | 魔法少女歌唱大合集 | 流星花园,激情恋受 |
| 幽游白书歌唱大集合 | 超级机动战士魂歌曲精选集 | 超时空要塞精选集 | 久石让作品精选合辑 | 樱花大战Ⅱ/樱花绚烂 | 宫崎俊音乐集 |
| 宫崎峻作品精华集 VOL1 | 拳王 99 原声合集 2CD | 超时空要塞 TV 版精选集 | 卡通主题歌总动员 VOL2 | 97 年主题歌精选集 VOL2 | 樱花—新歌谣全集 |
| 宫崎峻作品精华集 VOL2 | 太空战士 1—2 原声全集 | 心跳回忆原声集 | 圣斗士星矢 96 歌唱精选集 | 97 年主题歌精选集 VOL3 | 神剑闯江湖 |
| 宫崎峻作品精华集 VOL3 | 太空战士 3 悠久风之传说 | GS 美神主题歌集 | 灌蓝高手主题歌插曲总动员 | 樱花大战Ⅰ/帝国歌剧团 | 库洛魔法使 |
| 魔神英雄传单曲精选集 | 97 超时空要塞歌曲精选 | 寄生虫都市原声集 | 新世纪少年传说合集 3CD | 98 年日本卡通票选排行榜 VOL1 | 万能文化猫狼 |
| 罗德岛战记 TV 版 3CD | 科拿米 10 周年纪念盘主题歌集 2CD | 樱花大战歌谣全集 | 超时空 TV 版主题歌插曲总动员 | 98 年日本卡通票选排行榜 VOL2 | 中华一番 |
| 美少女战士歌曲大集合 | 机动战士主题歌集 | 太空战士七 4CD | 96 日本卡通主题歌总动员 VOL1 | 97 年卡通主题歌精选集 VOL4 | |

**由于版面有限,不能登录所有的动画 VCD 和日剧及音乐 CD,函索目录请自备回程信封,贴足 0.8 元邮票。**

| 主机光头周边配件 | | | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS 光头原装雾镜 | 50 | 10 | PS 光头直读 IC 块 | 50 | 10 | PS 仿原装振动柄 | 60 | 10 | PS 退膛振动枪 | 190 | 15 | SS 8M 记忆卡 | 95 | 10 | PS/PC 金属舞垫 | 380 | 60 |
| PS 光头组装雾镜 | 30 | 10 | PS 全新原装光头 | 450 | 15 | PS 全新外壳 | 50 | 15 | PS 野牛振柄Ⅰ/Ⅱ代 | 65/75 | 10 | GB 超薄机 | 310 | 20 | "裕兴"VCD 机舞毯 | 145 | 15 |
| PS 光头线圈总成 | 40 | 10 | PS 原装光头 | 350 | 15 | PS 双人街机摇台 | 110 | 40 | PS 对战线 | 15 | 10 | GB 厚机 | 235 | 20 | 智能达 VCD 机舞毯 | 100 | 15 |
| PS 光头总成(带雾镜) | 70 | 10 | SS JVC 光头(蓝雾镜) | 120 | 15 | PS 原装 PDA | 360 | 20 | PS 北通 8M 记忆卡 | 85 | 10 | NG P 彩色掌机 | 550 | 20 | PS 普通舞毯 | 40 | 15 |
| PS 光头排线(短、中、长) | 40 | 10 | SS 三洋光头(白雾镜) | 120 | 15 | PS VCD 解码器 | 190 | 15 | PS 本质吉它(带灯) | 140 | 30 | 彩色 GB 机 | 580 | 25 | 北通电视舞毯 | 170 | 15 |
| PS 光头电机线 | 20 | 10 | DC 全新原装光头 | 500 | 20 | PS 原装振动方向盘 | 280 | 30 | PS 塑料吉它 | 75 | 30 | SNK 彩色掌机带卡 | 930 | 30 | PS2 支架(套) | 150 | 20 |
| PS 光头可调电阻 | 10 | 10 | PS 原装修复光头 | 280 | 15 | PS 组装振动方向盘 | 180 | 30 | SS 遥控手柄(对) | 55 | 15 | GB 三合一弃电器 | 45 | 15 | 铁手退膛枪 | 100 | 15 |
| PS 光头发光管 | 70 | 10 | PS 原装振动手柄 | 100 | 10 | PS 金手指卡＋书 | 40 | 10 | SS 原装手柄 | 60 | 15 | GB 二合一放大镜 | 25 | 10 | 北通振动摇杆 | 85 | 15 |
| PS 光头专用润滑油 | 20 | 10 | PS 原装手柄 | 70 | 10 | PS 铁手二代振动枪 | 70 | 15 | SS 组装手柄 | 15 | 10 | GB 笔式充电器三合一 | 45 | 15 | 野牛Ⅱ振动手柄(代记忆卡) | 75 | 15 |

上述 PS 光头配件及直读 IC,在购买时均送安装说明及图纸,请大家不必担心不会安装。如有问题请来电咨询。

## 日本经典电视连续剧,日语发音,中文字幕,每片 5 元,邮费一律 15 元(无论多少)。

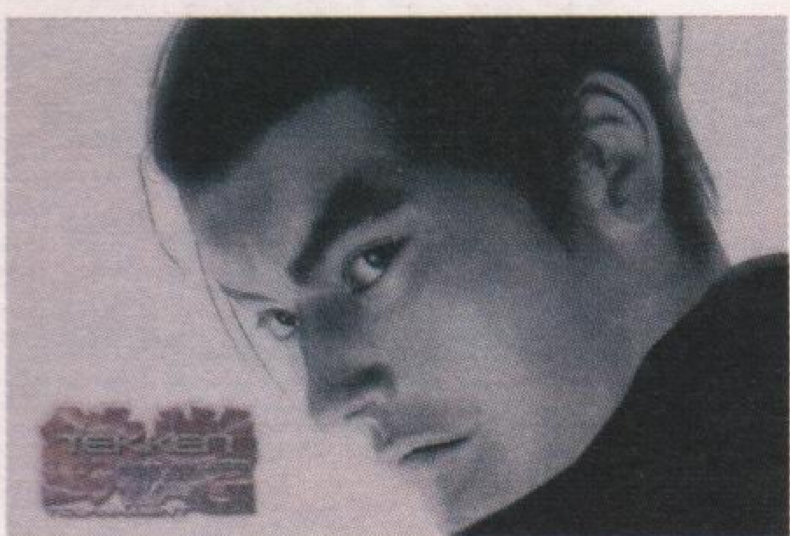
| 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 金田少年事件薄,追爱一族 | 9,11 | 沉睡森林,庶务二课 | 12,12 | 午夜凶铃,葡萄酒专家 | 12,8 | 冰之世界Ⅰ,冰之世界Ⅱ | 11,11 | 爱情白皮白,非洲之夜 | 11,11 |
| 金田一事件之美人鱼传说 | 13 | 鬼炎栖家,三姐妹桢探团 | 11,10 | 一个好人,成田离婚 | 11,10 | 不老的传说,我怕恋爱 | 16 | 周未婚,独身生活 | 9,10 |
| 星之金币Ⅰ,星之金币Ⅱ | 12,12 | 东京仙履奇缘,沙滩小子 | 11,12 | 未成年,戴面具的女人 | 11,10 | 人往高处爬,礼物 | 13,11 | 说老婆坏话,双人床 | 11,12 |
| 魔女条件,恋爱世纪 | 11,11 | 协秦曲,料理千王 | 10,9 | 恋爱本色,远亲不如近邻 | 12,10 | 老师你知道吗,兄弟 | 12,12 | 美味关系,未满都市 | 10,11 |
| 闻女郎,悠长假期 | 11,11 | 偶像妈咪,101 次求婚 | 12,12 | 青之时代,高校之恋 | 11,12 | 天使的工作,东京大学物语 | 12,10 | 是谁偷走我的心 | 5 |
| GTO 麻辣老师,GTO 直海老师 | 12,12 | 一吻定情,何日再相逢 | 6,13 | 同在屋檐下Ⅰ,同在屋檐下Ⅱ | 12,13 | 自从遇见你,苏醒之金狼 | 12,11 | 恋の暴走特急,真之日 | 12,12 |
| 因爱和平,俊平·我很好 | 12,12 | 猎艳男孩,跟我说爱我 | 12,12 | 神·只是再多一点,失乐园 | 12,13 | 邂逅,白衣天使 | 12,12 | 透明人间,茶煲四姐妹 | 13,12 |
| 女医,东京电梯女郎 | 11,11 | 世纪未之诗,理想之结婚 | 12,10 | 自从遇见你,青春无悔 | 13,10 | 幻想,恋爱季节 | 11,12 | 美人,不得了 | 10,11 |
| 患难见真情,超能力魔法 | 12,9 | 老师的奇遇,爱的真谛 | 13,10 | 恶女,29 岁的圣诞 | 11,10 | 小报,单身贵族 | 10,12 | 秀豆魔道士(剧场版),FW | 2,12 |
| 百分百去爱,银狼怪奇 | 12,7 | 思念总在分手后,恋爱论 | 10,10 | 16 岁的新娘,好消息 | 10,12 | 平安夜,男人三十五 | 10,11 | 是谁造成今天的我,最重要的人 | 10,11 |

拥有土星机的朋友,现在最大的遗憾就是购买不到软件,本批发中心想朋友之所想全力重新推出所有土星游戏节目,让你们的土星机重新焕发出当年的辉煌,可是由于广告的篇幅所限,不能登录全部节目,所以请拥有土星机的朋友来或来函索取目灵,须付回程信封和邮票。价格 8 元/片,邮费一律 15 元,无论多少。

**二手货市场** 索尼机均为长线光头 55XX 以上型号、土星机均为 JVC 光头
索尼机 8 成以上新:主机＋双柄＋电源＋AV 线＋直读＋10 张盘 800 元/台 邮费 50 元
土星机 8 成以上新:主机＋双柄＋电源＋AV 线＋直读＋10 张盘 500 元/台 邮费 50 元
**均能正常使用**

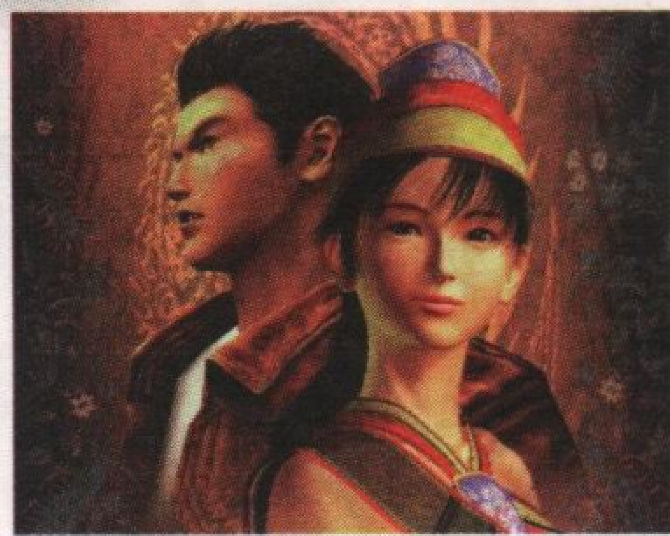
本中心招收维修索尼 PS,SS 及其它游戏机学员,包教包会,详情电话联系:013940454528

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号,收款人:马宏杰,邮编:110001
电话(传真):024—23510278 批发专线(仅限批发):013940454528
乘车路线:北站乘 216 路,602 路,203 路到沈阳站或南一马路下车,胜利大街南行 300 米道东南昌中学旁边
本店有专业人员维修 PS,SS 机,速度快,价格廉。



玩友神州社会员杨子江开办

# 天津海虹游戏



(LV70 职业教皇)闯关族挚友,信誉保证

**土星金碟 10 元/张**

(动作过关):
庆应游击队;
侧影幻像;
新忍传;
守护英雄;
花小路大作战;
爆笑三人组;
梦精灵 Nights;
3D 炸弹人;
炸弹人战略;
洛克人 X4;
盗墓者;
忍者丸;
忍者查查丸;
索尼克合集;
索尼克赛跑;
大力士 2;
快打刑事;
破坏城市;
蜡笔女神;
恶魔城;
侏罗纪公园;
太郎丸;
龙与地下城(2CD);
电梯大战;
骨头先生(2CD);
吞食天地 2;
魔法疾风大作战;
救火奇兵;
时空游侠;
双打过关三合一;
蝙蝠侠与罗宾

(格斗):
CAPCOM 合集 5;
北斗神拳;
口袋战士;
VR 战士对格斗之蛇;
饿狼 4,5;
豪血寺一族 3;
漫画英雄;
西曼对街霸;
漫画英雄对街霸;
东京番外地(2CD);
生与死;
少年街霸 2,3;
街霸合集(2CD);
VR 战士 2;
Q 版 VR 战士;
96 拳王;
97 拳王;
恶魔战士 2,3;
格斗战斧;
电脑战机;
斩红郎无双剑;
天草降 临;
真人快打合集;
大头拳击;
全日本摔交;
真人摔交;
罗媚斗;
斗士历史;
火热火热 7
水浒演武;
伟大龙珠传说;
七龙珠真武斗传;
零式装甲;
神凰拳;

(体育类):
篮球飞人;
98NBA;
98NBA LIVE;
FIFA97;
FIFA98;
98 世界杯;
98 世界杯 WLS;
炎之射手;
98 法国之路;
97 v goal;
实况棒球 3;
97 冰球;
冬季奥运会;
98 滑雪;
台球 3;
美少女保龄球(2CD);
世嘉拉力;
梦游美国;
暴力摩托;
F1 赛车;
TT 摩托;
首都高速赛车;
老虎机;
危机制造者;
格林威志赛车;
Q 版赛车 3;
公路最强赛车;
世嘉观览车大赛;

(射击类):
越南战役;
机动战士 Z 高达上,下篇(2CD);
高达 3;
DOOM;
重装机兵 2;
死亡之屋;
最高力量;
妖霸天下;
VR 战警 1,2;
苏美坦克战;
飞龙 2;
究级虎战机;
雷鸟 5;
四国战机;
海底大战争;
战国;
1945/1,2;
武装飞鸟 gunbird;
冲破火网;
雷电风暴 2;
逆鳞弹;
怒首领峰;
苍穹红莲队;
采京太阳表决;
BATTLE 战机;
阿帕奇直升机;
棉花小魔女 1,2;
空牙外传;
西部枪手;
武装雄师 1,2;
青春派沙罗曼蛇;

(RPG, SLG 类):
碧奇魂;
青海来的少女;
悠久幻想曲;
魔导物语;
龙少女;
公主传说;
武士道列传;
银河之星;
银河之星 2(2CD);
LUNAR 魔法学园;
格兰蒂亚(2CD);
白发魔女(2CD);
冒险活剧;
天外魔境(2CD);
银河英雄传说 ;
亚鲁巴战记;
绿野仙踪;
公主王冠;
光明圣柜;
光明与黑暗外传;
精灵王;
真女神转生伦舞曲(2CD);
卡片召唤师;
灵魂黑客(2CD);
真女神恶魔全书;
伊苏国合集;
剑之微笑;
破亡之舞;
电脑天使;
GOTHA2 天空骑士;
水浒 108 星;
仙剑奇侠传;
王国传说 1,2;
三国 4,5;
光明力量 1,2,3;
命令与征服(2CD);
梦幻模拟战 1+2,3,4,5;
龙之力量 1,2;
炼金术士;
魔剑美神;
少年兵团;
便利店时代;
大航海时代 2;
大航海外传;
太平洋之岚 2;
大战略 1,2,3;
机器人大战 F;
机器人完结篇;
樱大战 1(2CD);
樱大战 2(3CD);
魔兽争霸 2;
神魔争霸;
惑星强袭(2CD);
SD 高达 G 世纪;
信长天翔记;
信长将星录;
三国英杰传中文;
三国孔明传;
毛利元就;
古大陆物语;
成为魔法使的方法;
仙窟活龙大战(2CD);
皇家骑士团 1,2;
魔幻侠影;
魔法骑士;
剑与魔仗;
梦幻之星合集;
文明; 巴洛克;
剑与魔法;
少女革命(3CD);
魔法少女(2CD);
人神大战;
龙之力量外传;
太阁立志传 2;
基伦的野望;
基伦的野望资料篇;
黑色细胞;
战斗之旅;
维新之岚;
失落古代文明;
新装大开店;
巫术合集;
数码暴龙;

(AVG, 育成; 桌面类):
生化危机;
异灵(EO,4CD);
月花雾幻潭(2CD);
深海恐惧(2CD);
南极冰怪;
七风岛物语限定版(2CD);
尼罗河夜明;
道化师杀人事件;
洛克人冒险(3CD);
街(2CD);
神秘岛中文;
百物语(2CD);
心跳回忆;
藤崎诗织个人珍藏集;
彩之爱歌(2CD);
旅立之诗(2CD);
恋爱魔法学园;
美少女梦工厂 3;
REFRAINLOV(2CD);
钢铁女友(2CD);
卒业;
青春的光辉(2CD);
媛样特急(2CD);
井上凉子 3;
井上凉子 W(2CD);

(桌面其他类):
下级生(3CD);
同级 2(2CD);
首映日 1;
首映日 2(2CD);
野野村病院;
寂寞的心(2CD);
恸哭;
放课后恋爱俱乐部(2CD);
欢迎来到咖啡屋(NEC,2CD);
无人岛物语;
皇帝游戏(2CD);
森高千里(2CD);
射杀旅战飞机;
樱通讯;
YO - NO(3CD);
魔女赌场(3CD);
VG 女子格斗;
全国制服少女;
黑之断章;
赌城拉斯维加斯;
同级生麻雀;
究级麻雀 R;
麻雀狂时代;
96 麻雀狂时代(2CD);
雀帝(2CD);
实况麻雀;
实况麻雀 2(2CD);
麻雀学园祭;
妖精麻雀中文;
麻雀 2,3,4(1CD);
恋爱麻雀花札;
夏色麻雀;
海滩麻雀;
恋之麻雀;
EVA 麻雀;
美少女雀士(2CD)
美少女雀士 4;
上海麻雀;
山海关麻雀;
泡泡龙 1,3;
街霸方块;
樱花方块;
樱桃小丸子;
动物方块;
大富豪 2;
幽灵,

真人冒险大作银碟 8CD,45 元含邮费

**现推出顶级珍藏金碟 35 元/元张(含纯金,原版质量),您可将您喜爱的节目永久性珍藏 ,常伴身边。本期广告登录商品邮费一律 15 元,不论多少,EMS 特快邮费 35 元。采用耐压防震邮箱,安全可靠。**

**索尼金碟 10 元/张**

(RPG)
太空战士 4,5,6;
太空战士 1-6 代资料盘(1CD);
太空战士 7 日版(3cd);
太空战士 7 国际版(4cd);
太空战士 7 英文版(4CD);
太空战士 8 日英文版(4cd);
太空战士 9(4CD);
寄生前夜 1,2(2CD);
妖精战士 1,2;
妖精战士怪物赌场篇(2CD);
异度装甲英,日文版(2CD);
幻想水浒传 1,2;
浪漫传说 1 代英日版;
黑之剑;
阿兰多拉 1 代;
暗黑破坏神(动画版);
封魔传奇(beyond the beyond);
银河之星 1 英,日版(2CD);
武藏传英,日版;
英雄传说 1+2;
白发魔女;
朱红血滴;
波波洛克物语 1;
兰色革命;
人鱼传说;
WILD ARMS1 代;
RPG 创造室;
凝望骑士 R;
钓鱼太郎;
怪物农场 1,2;
玛莉工作室;
艾莉工作室;

(战略)
万达尔之心 1 代;
前线任务抉择;
少年兵团;
新机器人大战;
新 SD 机动武者大战;
大航海时代 2;
大航海时代外传;
皇家骑士团 2;
太阁立志传 2;
三国志霸王大陆;
维新之岚;
纯情可怜骑士团;
天下统一;
三国孔明传;
毛利元就;
织田信长;
超魔神英雄传;
沙罗曼蛇大战略;
主题医院;
主题水族馆;
铁路 A 计划 5;
NEO ATLAS1,2;
J 联盟育成足球;
文明 1,2;
银河英雄传说;
银河英雄传说大富翁(2CD);
FEDA2;
机器人电视大百科(2CD);
卡片召唤师;

(恋爱育成)
凝望骑士;
心跳纪念品 1,2(5CD);
虹色青春;
彩之爱歌(2CD);
旅立之诗(2CD);
心跳方块;
心跳放课后;
双面女郎(2CD);
拥抱季节(2CD);
森巴结它(2CD);
L 的季节;
风之丘公园;
星之丘学园物语;
诞生 21;
真爱物语 2(3CD);
胸骚预感;

(其他)
少年街霸 1;
CAPCOM 合集 5;
双截龙;
铁拳 1,2,3;
高达格斗之王 1,2;
拳王京(好版);
侍魂剑客指南;
D 之食卓(3CD);
盗墓者 1 代完美版;
美,日版生化 2 震动版(2CD);
生化 1 震动(2CD);
生化 3 英日版;
四国战机;
实况沙罗曼蛇;
终极火力;
爆走兄弟;
第一猎手;
足球自由人;
大运动会;
雅达利经典 30 合一;
超人学园钢帝王;
R - TYPE;
雷鸟 5;
打碟机 DJ 一代(2CD);
DJ 二代(2CD);
DJ3,4,5;
XI 中文版;
本格围棋;
米奇俄罗斯;
未来俄罗斯;
游戏王 1,2;
another mind;
新世纪 GPX 方程式(2CD);
实况足球 3,4;
95 - -99 拳王;
圣剑 3;
龙骑士(4CD);
合金装备加强版(3CD);
穿越时空(2CD)
圣剑 3 彩版攻略(15 元/本)
太空战士 9 小本攻略(7 元/本)
太空战士彩版攻略 45 元/本)
实况足球攻略(15 元/本)

**PS 游戏节目单收录游戏千余种,每个游戏均附短评说明及游戏历史回顾,是对 PS 的总结性作品。当然其中任何一种节目均能在海虹买到,节目单 7 元/份,邮费 2 元**

**本店特色:** 游戏音乐、歌曲、CD、磁带 15/盒,邮费 15 元(不论多少)

**游戏歌曲专辑:** 精选次世代名作片头片尾歌典 60 余首,您终于可以随时欣赏自己喜爱的游戏歌曲了,若配上 WALKMAN 更是锦上添花

第一辑:宿命传说,幻想传说寄生前夜,圣剑等 15 首
第二辑:天诛,心跳,太空 8,火魅子传等 15 首
第三辑:恶魔城,龙骑士,机器人 a、樱大战等 18 首
第四辑:太空战士 9,龙战士 3,4 及幻想水浒等 15 首

GT 赛车原声集　　恶魔城原声集
机器人大战 a 原声集　　BUST A MOVIE 歌曲集

## 特大喜讯!

① Dream Cast 主机国产碟终于问世,不用改机,只需一张引导盘即可,本店引导盘为最新版,对应 VGABOX 现有生与死 2 及疯狂计乘车,神机世界 1,2,鬼屋 2,VR2000,能量宝石等十余种。新品种陆续上市中,15/张,采用"优质金碟",使用方法及最新软件请电话查询,我们将予详细解答

② PS2 金碟 15 元/张,(需改机加 IC),现有 PS2 所有发售节目(决战除外),共计 18 种,包含生与死 2。

③ DC 及 PS2 顶级珍藏片 35 元/张,原版质量。以上软件邮费不论多少一律 15 元。为了您的 DC,PS2 昂贵光头不步 PS 后尘,请选择顶级珍藏版或优质珍藏版。

邮购地址:天津市和平区兴安路 185 号　收款人:杨子江　电话 022—27308685　邮编 300020

**请在邮局汇款,不要信内夹带现金。**

# 拷霸 — COPY ALL 高科技专业拷贝光碟烧录机问世

## 对应PS2、PS、DC、SS、PC、CD、VCD

★拷霸简介：

液晶面板显示烧录运作状况，烧录时间，并可显示各国语言(含中文)

五大烧录功能：比对，直接烧录，模拟测试烧录，母盘资料预先扫描并记忆错误及坏轨，提高写入成功率，降速强迫写入，内建可抹写式IC，可更新支持韧体。

★拷霸0600型：每天可烧录1000片左右 ★拷霸0300型：每天可烧录400片左右

以上两种型号均内置美国TECK烧录机，绚丽造型，功能超强，烧录十分稳定，超低价格发售。

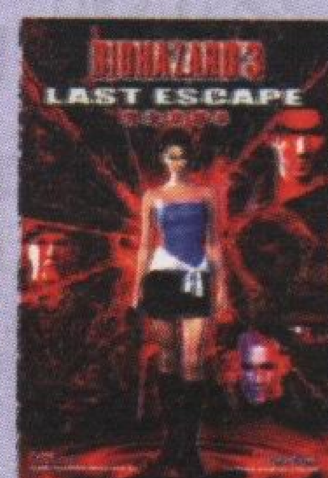
★CD－R(金碟)空白片：

★脱派片：2.15元/片 ★莱德牌：2.50元/片 质量稳定，确保使用率98%以上。

★《游戏快递》香港杂志(双周刊、全彩)全面介绍最新游戏(含封面、封底)，金手指，业界消息，功略，随书附VCD一张，是广大玩友购物的指南书，打机的好帮手。









★小本功略书(100多个品种)

★精装彩本功略书(数十个品种)

★游戏配件、软件、游戏机

★原装超真实电玩精品系列

**★以上产品诚征代理商★**

地址：广州市西堤二马路8号南太批发商场二楼B82号 鹏程电子经营部

咨询电话：(020)81914266 邮编：510130 联系人/收款人：胡汝杰

代理商专线：(020)－84371475 胡汝杰

注：函索全部资料(彩)10元一本

# 南京兴达游戏专卖 连锁店

**恭贺南京兴达电脑网吧"中华园"店在暑假来临之际隆重开业!**

南京兴达对华东地区特低价批发。零售土星、索尼PS、128位DC、PSⅡ等次世代游戏机及软件和配件，并保证原装正货。南京兴达是您永远不会错的选择。(由于定稿时间限制，以下邮购价可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准。)

| 游戏机 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 日本索尼PS9002型 | 全新(双手柄、AV线、可直读IC、送110V电源) | 1080元 | 邮费50元 |
| | 日本索尼PS各种型号 | 全新(原装振动手柄、AV线、可直读IC、送110V电源) | 1150元 | |
| | 日本世家128位DC机 | (原装手柄、AV线、专用DC电源) | 1550元 | |
| | 日本索尼PSⅡ代 | (8M记忆卡、原装振动手柄、原装碟、可直读、专用电源) | 4200元 | |
| | 任天堂GB手掌机 | (保修卡＋4节原装电池) | 250元 | 邮费30元 |
| | 任天堂GB超薄手掌机 | (保修卡＋2节原装电池) | 280元 | |
| | 任天堂GB彩色超薄手掌机 | (保修卡＋2节原装电池、可自调颜色) | 580元 | |

专业批发 价格特低

兴达＝信誉＋实力

★ 新到日本精装音乐CD每张8元，日本卡通VCD(日语原声、中文字幕)每张5元及SS、PS、PSⅡ近千种新款光碟游戏价格特低，邮费一律15元，现备有详细目录，请函索或电询(目录每份1元)为了提高速度请写好回信名址贴足邮票。(缺一不复)

**邮购部：南京市秦淮区中华路357号 范文祥(收) 邮编：210006 查询电话：025－2212108**

**(其它配件价格请参照其它广告的最低价邮购)**

| 地址 | 批发总部：9:00－19:00<br>南京市中央门建宁路11号－10(金桥市场正对面)<br>电话：025－5612618 范文祥 | 兴达鼓楼店：9:00－19:00<br>南京市中央路19号<br>电话：025－3240705 徐小姐 | 兴达中华园店：<br>南京市秦淮区中华路357号范小姐<br>电话：025－2212108一楼店面、二三楼网吧 |
|---|---|---|---|

**售后服务：**凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换三个月内免费保修，终身维修，如有假货包退，并双倍赔偿给消费者。

**凭本期广告免费上网2小时**

十年耕耘，一朝收获!

已有十年历史的兴达游戏专卖。为了满足广大INTERNET网爱好者的需求，投资200万巨资。在位于中华路357号(中华中学旁)兴建了一座大型Internet网吧。网吧采用先进的专线技术，并备有两条专线供广大网友使用，在速度上有着充分的保证，空调机房，宏基17彩显，环境优雅、收费低廉，开业期间还有各种优惠活动，是您夏季避暑冲浪的好地方。

心动不如行动!您还等什么!我们恭候您的到来。

**地址：南京泰淮区中华路357号(中华中学旁)电话：025－2212108**

# 北京天安游戏王国土星SS邮购价目表

过关:A　模拟:B　体育:C　冒险:D　益智:E　格斗F　战略:G　射击:H

B1 飞龙(4CD)
B2 七星斗神
B3 万兽之王
B4 仙剑奇侠传
B5 绿野仙踪
B6 恋之魔法学园
B7 天外魔境(2CD)
B8 人神大战
B9 白发魔女
B10 女神骑士团
B11 卡片召唤师
B12 魔法骑士
B13 真说武道士
B14 公主王冠
B15 恶魔城
B16 魔导物语
B17 光明盛柜
B18 足球 RPG
B19 银河之星 Ⅱ2CD
B20 守护英雄
B21 真女神转生 2CD
B22 黑暗救世主
B23 破亡之舞
B24 救火奇兵
B25 格兰帝亚 2CD
B26 精灵王传纪
B27 幻想水浒传
B28 古物降临传
B29 光明Ⅱ、王都巨神
B30 受阻击的神子
B31 冰壁邪神宫
G32 太平洋之岚
G33 命令与征服 2CD
G34 基兰的野望
G35 基兰攻略指令书
G36 三国Ⅴ(中文版)
G37 魔兽争霸Ⅱ
G38 少年军团
G39 皇家骑士团
G40 水浒天导 108 星
G41 三国志孔明传
G42 炸弹人战斗
G43 大航海时代Ⅱ
G44 信长野望将星录
G45 板本龙马
G46 龙之力量Ⅰ
G47 龙之力量Ⅱ
G48 毛力援救
G49 太阁立志传
G50 提督决断Ⅲ
G51 三国志英杰传
G52 千年帝国兴亡
G53 樱花大战 Ⅱ3CD
G54 机器人大战 F
G55 机器人大战 F 完结篇
G56 梦幻模拟战Ⅰ+Ⅱ
G57 梦幻模拟战Ⅲ
G58 梦幻模拟战Ⅳ
G59 梦幻模拟战Ⅴ
D60 幽灵(8CD)真人
D61 圣旦节 3(4M 加速卡)
D62 急样特急 2CD
D63 真宫寺物语 2CD
D64 暗之追踪者
D65 盗暮者
D66 D 之食卓 2CD
D67 恸哭
D68 生化危机
D69 月花雾幻谭 2CD
D70 异灵 2CD
D71 钢铁女友 2CD
D72 EVE Ⅱ2CD
D73 少女革命 3CD
H74 武装雄师Ⅰ
H75 武装雄师Ⅱ
H76 3D 火凤凰
H77 怒首领峰
H78 太阳表决
H79 世嘉三合一
H80 疾风魔法大作战
H81 最高力量(对光枪)
H82 妖霸天下(对光枪)
H83 华丽击落王
H84 紫炎龙
H85 新海底军舰
H86 高达Ⅰ
H87 高达Ⅱ苍之受继者
H88 高达Ⅲ制载者
H89 越南战役
H90 雷鸟一闪电出击Ⅴ
H91 超时空要塞 2CD
H92 雷电Ⅱ
H93 1945 Ⅱ
H94 海底大战争
H95 飞龙Ⅱ
H96 音速合集
H97 死亡之屋(对光枪)
H98 VR 特警Ⅱ
H99 极地坦克
H100 卡普空Ⅰ击落时代
H101 电脑战机
H102 战区 51
H103 苍穹红莲队
H104 高达 Z
C105 湾岸赛车真人版
C106 十项全能
C107 97NBA
C108 98LIVE
C109 98 法国世界杯
C110 98FIFA 足球
C111 98SOCLER(世界杯)
C112 Q 版赛车公园
C113 TT 摩托
C114 世嘉拉力
C115 危机制造者
C116 篮球飞人
C117 98 世界杯足球
C118 GT 赛车 24 小时
C119 极品飞车Ⅱ
C120 美少女卓球 3
A121 数码暴龙
A122 一切从历史开始
A123 三勇士
A124 龙与地下城(4M 加速卡 2CD
A125 超音速鼠 R
A126 索尼克合集
A127 龙珠一传大传说
A128 吞食天地
A129 新忍传
A130 花小路大作战
A131 洛克人 Ⅳ
A132 快打刑事
F133 VG 格斗
F134 街霸 ZO Ⅲ(4M 加速卡)
F135 街霸合集 2CD
F136 X—MEN 对街霸
F137 真人快打 Ⅳ
F138 斗龙传说
F139 口袋战士
F140 格斗人生
F141 零式格斗
F142 拳皇 97
F143 漫画英雄
F144 斩红郎无双剑
F145 街霸 ZO Ⅱ
F146 VR 战士对格斗之蛇
F147 饿狼传说
F148 天草降临
F149 饿狼Ⅴ
F150 VR 战士大头版
F151 水浒演义风云再起
F152 漫画英雄对街霸
F153 VR 战士Ⅱ
F154 96 格斗
F155 豪血寺一族Ⅲ
F156 龙珠真武
F157 恶魔战士 3(4M 加速卡)
E158 初恋物语(4CD)
E159 和你在一起 2CD
E160 插班生 2CD
E161 练习序曲
E162 ROX
E163 牧场物语
E164 赌城
E165 恋之麻雀花札
E166 无法退还的爱 2CD
E167 M 君传说
E168 模拟城市 2000
E169 恶魔大富翁
E170 下级生 3CD
E171 皇帝游戏 2CD
E172 全国制服美少女Ⅰ
E173 全国制服美少女Ⅱ
E174 育成足球 Ⅱ2CD
E175 三年级麻将
E176 麻雀学园祭Ⅰ
E177 同级生麻雀
E178 首映日 2CD
E179 心跳回忆 Ⅱ2CD
E180 桃太郎道中记
E181 夏色麻雀
E182 樱通信
E183 海边麻雀
E184 同级生 Ⅱ2CD
C185 都市追击
E186 街霸方块
E187 泡泡龙 3
E188 实战麻雀
G189 樱花大战 Ⅰ2CD
E190 大江户
E191 动画摄影
E192 P7 麻雀
E193 花组方块
E196 时之道标
E194 七大文明
C195 97 首都高速
B196 时之道标
H197 究极虎
D198 邪神降临
C199 州竞艇
G200 大战略
E201 魔女赌场 3CD
E202 拼图
E203 麻雀 RⅠ
E204 麻雀 RⅡ
E205 P5 麻雀
E206 P6 麻雀
A207 列岛振撼
F208 罗媚斗
F209 战斧格斗篇
A210 蝙蝠侠
A211 洛克人 8(金手指手)
A212 骨头先生 2CD
C213 梦游美国
G214 银河英雄传说
E215 花花公子
H216 空牙外传
B217 银河之星Ⅰ
G218 罗德岛战记
E219 妖精战士 2CD
E220 美少女麻雀
A221 高达一年战争
D222 压缩空间 2CD
G223 皇家骑士团Ⅱ
E224 P2、3、4 麻雀
E225 虹色青春
D226 密斯特
D227 时空游侠
E228 嗜喱方块
E229 妖精电视麻雀
E230 诞生 S
E231 捕物贴
H232 独立日
B233 鬼太郎一幻冬怪奇潭
B234 七风岛物语 2CD
E235 麻雀学园祭 DX
G236 S·RPG 工作室
F237 世界英雄
F238 神凰拳
C239 美少女卓球 2CD
F240 X—MEN(4M 加速卡)
E241 初恋物语
C242 太空四躯车
C243 零 4 赛车
H244 异形
C245 钓鱼世界
C246 爆钓日本列岛
C247 IQ 追踪赛车
B248 燃烧冒险
A249 侏罗记公园Ⅱ
G250 巴洛克传奇
D251 碧奇魂
C252 98NBA 蓝球
B253 轮回转生舞曲 2CD
D254 潜到伦敦塔
E255 大牌砦
B256 辉之水星传说
C257 98 美国赛车
H258 米高美射击
G259 尼罗河之夜鸣
E260 美少女虐仕 2CD
H261 斗魂战记
H262 人造人间(对光枪)
A263 口袋大冒险
A264 鬼屋 ACT
B265 公主传说
A266 卡普空 2 魔法骑士
D267 街(2CD 真人)
H268 天蛛战机
H269 空牙 2001
B270 仙窟活龙大作战
E271 麻雀狂时代放课后
C272 96 曲棒球
D273 EVA 第二印象
G274 皇龙三国演义
A275 梦精灵
D276 3×3 只眼 3CD
D277 13 目侦探
A278 街头战士
H279 棉花小魔女
A280 洛克人大冒险 3CD
C281 96VGE 足球
G282 惑星强袭 2CD
F283 卡普空 5
A284 卡普空 4—孤高英雄
C285 花式滑雪
A286 炸弹人世界
D287 LINDA 3
G288 圣神传
B289 暗黑之神
B290 超斩破邪剑
B291 魔术师传奇
A292 月影村怪物
B293 剑与魔杖
B294 依苏全集
B295 格兰帝亚一图书馆
D296 战地医院 2CD
H297 性感沙罗曼蛇
A298 鬼斩忍法贴
D299 野野村病院
D300 深层恐惧 2CD
H301 DOOM
E302 政界立志传
H303 反射对战 2
D304 乌鸦
F305 生与死格斗
G306 三国志读本
A307 破坏领域
A308 野狼威力
B309 吉伦大冒险
R310 新模拟公园
D311 病毒 3CD
H312 逆鳞弹Ⅱ
A313 3D 索尼克
D314 月下摇篮曲
D315 特殊部队
E316 东京番外地 2CD
E317 模拟动物园
E318 便利商店
E319 森高千里 2CD
B320 魔剑美神Ⅰ
H321 1945Ⅰ
D322 猫怪盗
H323 银河嫔样传说
E324 电脑天使
C325 温布尔登网球
C326 湾岸赛车动画版
A327 毁灭行动
C328 炎之射手
E329 心跳纪念品
B330 以剑对笑
H331 VR 特警工(对光枪)
H332 战国风云录
E333 麻雀道破场
C334 赌马
A335 热血亲子
E336 帝国反击 2CD
H337 七喜先生
C338 世卡足球
E339 美少女画线
F340 恶魔战士Ⅱ
E341 神奇世界
H342 游戏天国
H343 太空战斗机外传
H344 射击方块
H345 快乐兵蜂
C346 电车 GO DX
C347 世嘉观览
B348 正义之文章
H349 武装飞鸟
H350 魂斗罗 2
H351 首领峰
H352 荒风射击
C353 梦游美国
E354 阻击千金小姐
B356 秘密战队
H357 斗士历史
H358 西部枪手
H359 逆鳞弹Ⅰ
E360 樱桃小丸子
C361 战斗赛车
H362 飞行船Ⅱ
H363 闪亮银枪
E364 麻雀狂时代海边篇
A365 索尼克Ⅱ
D366 时空转移少女 3CD
G367 天使同盟Ⅱ
H368 超级沙罗曼蛇Ⅲ
H369 武器射击
E370 美少女麻雀Ⅱ
E371 世界饲养员
H372 沙罗曼蛇合集
C373 城市赛车
A374 电梯大盗
A375 远离战区
B376 梦幻之星合集
D377 太郎丸
H378 G 点射击
E379 爱之彩歌 2CD
B380 银河少女警察 3CD
A381 魔法草蜢
H382 18 岁战机
E383 悠久幻想曲
A384 米老鼠与唐老鸭
E385 彻万麻雀
G386 SD 高达
C387 G 版野棒球
C388 世嘉拉力Ⅱ
B389 真女神转生 Ⅰ灵魂黑客
B390 龙的五千年
B391 失落的古代文明
B392 王国传说Ⅱ
G393 大航海时代外传
H394 山姆历险
H395 暴力计程车
A396 蚯蚓战士 2
E397 模拟大厦
G398 三国Ⅳ
A399 四狂神物语
E400 琉璃色之雪
E401 同级生计
C402 96 日本野棒球
B403 钻石全集
B404 英雄志愿
C405 立体拳击方块
E406 喜欢你 2CD
E407 藤崎恃织
E408 悠久幻想曲限定版
E409 卒业
F410 火热火热 7
D411 神秘世界
B412 格兰帝亚体验版
D413 真实世界
E414 心跳回忆真人版
A415 恶鱼仔
D416 百物语
B417 魔剑传说
B418 爆笑艳国
C419 97VG 足球
E420 幻影魔法
E421 策略战士
D422 黑之断章
D423 恸哭后续
E424 新机动战舰 2CD
E425 机动战舰
E426 恋爱天使
C427 山卡赛车Ⅱ
A428 幻影战士
A429 庆应游击队话剧篇
C430 98 滑雪 ZAP!
E431 美少女俱乐部
D432 玛莉工作室
D433 真说梦见馆
F434 格斗外传
F435 制服传说
F436 全日本搏击
E437 VR 战士(1. 海神集 2. 里昂篇 3. 野狼篇 4. 瞬帝集)
E438 图片写真集
G439 苍空之翼(2CD)
E440 樱花大战—蒸气篇
C441 冬季奥运会
C442 交通大享
E443 蜡笔女神
C444 卒业 2
C445 97 胜利赛马Ⅱ
F446 超级机器人格斗
A447 大力神
F448 斗神传 URA
H449 攻击苏联
D450 金田少年事件薄
G451 玩具战争
E452 首映日限定版
F453 VR 战士Ⅰ
H454 杀人出租车
H455 重装机兵Ⅱ
E456 人生剧场Ⅱ
F457 速攻生徒会
A458 雷曼
C459 VR 赛车
C460 兔宝宝赛车
F461 超级空中格斗英雄
A462 旅鼠大冒险
A463 斗斗虫
A464 蚍蚁大世界
E465 青海来的少女
E467 房客战争
F468 美少女格斗 120%
C469 暴力摩托
A470 忍空
F471 真人版街霸
F472 电影版街霸 2CD
E473 育成足球Ⅰ
B474 王国传说Ⅰ
B475 青春光辉 2CD
F476 VR 战士 – 特别版
B477 雷光战士
H478 雷鸟号 – 黄金版
B479 步舞飞旋
D480 EVE Ⅱ4CD
E481 美少女麻雀 4
E482 真剑游戏 – 三四郎
C483 棒球Ⅱ
E485 恶魔城战士Ⅱ
E486 心跳经典一无法退还的爱
C487 光速赛车
E488 新世纪Ⅰ
E489 欢迎来到爱情俱乐部
F490 快打旋风 – 复仇
B491 魔剑美神 2
G492 春风战队(3CD)
E493 魔法的使用方法
E494 应招生 2CD
G495 飞翔篇 2CD
E496 便利店Ⅰ
F497 御意见无用
E498 音乐跳豆
A499 鸡蛋仔公园
H500 闪电出击特别版
G501 银河少女警察 2086
E502 麻雀海岸物语
B503 屠龙危机
H504 巴特斯之枪
D505 纽约真人 2CD
B506 恶魔全书
D507 无人岛物语
H508 黑暗战机
E509 VR 少女 S
G510 个人危机
E511 3D 麻雀 Ⅱ2CD
H512 机械战队
H513 雷神之锤
D514 生化悍将
B515 炼金术士
E516 女神后补生
E517 圣夜物语
G518 信长野望天翔记

长期现货供应以上软件,普通金盘 8 元/张,优质日本原装金碟 15 元/张,邮费 10 元/次,不计张数其它未登游戏可预订。

特别服务:音乐 CD、动画、动画 CD 等编辑、剪接,可将所有喜爱的歌曲放至一张 CD 盘上,制作 30 元/张。注:自备原盘。

来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282

**北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公气车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。**

酒仙桥第一分店地址:乘 401、402、408、413、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。

三里河第二分店地址:乘 13 路、21 路(三里河东口下车),烧鹅仔斜对面即是。邮购只限总店,分店零售价格以门市标明价格为准。

甘家口第三分店地址:乘 103、102、114、320 路到甘家口站下车,甘家口大厦南 200 米即是。

★天安
雍和宫
北
交道口
北新桥
东直门
107 北新桥站
东四
红霞影院
413 402站
北
音像店
酒仙桥商场
天安★
酒仙桥市场



# 成都火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988

详细目录请见网址:WWW.marsgame.com　电子邮件:marsgame@263.net

**本部电脑管理,万无一失。函索详目录自备回邮信封,贴足 1.6 元邮票。邮购价:VCD5 元/张,音乐 CD10 元/张。邮费 15 元(无论多少)**

**邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051。门市地址:成都市成华街四号附 5 号　门市电话:028－3360988**

## 日本名卡通动画精选(一)　特价:5 元/张　2000.4.4

| 名称 | 数量 |
|---|---|
| CHT 女福星,情侣乐天派 | 2CD |
| 新 99 拳王 | 2CD |
| 魔神 B－G－O | 6CD |
| JOJO 奇妙冒险 | 3CD |
| 高达 W－无尽华尔兹 | 2CD |
| 高达 G－新机动武斗传 | 17CD |
| W 高达 TV 版 | 17CD |
| 高达 MSOB 小队 | 6CD |
| 高达 0080 | 3CD |
| 高达 0083 | 6CD |
| 高达 Z | 17CD |
| 高达 ZZ | 16CD |
| 高达 X | 17CD |
| 高达 F91 | 2CD |
| 高达－逆袭的夏亚 | 2CD |
| 高达 0079 OVA 版 | 9CD |
| 高达 0079TV 版 | 16CD |
| MS08 小队电影版 | 1CD |
| A 高达 | 7CD |
| SD 高达 G 世纪 CG | 1CD |
| V 高达 TV 版 | 17CD |
| MS08 小队米兰传说 | 1CD |
| 兰色高达 | 1CD |
| 高达 0083 剧场版 | 2CD |
| 伊甸少年 | 5CD |
| 不可思议游戏 TV 版 | 19CD |
| 不可议游戏剧场版 | 2CD |
| 宇宙战舰大和号 | 6CD |
| 饿狼传说剧场版 | 4CD |
| 橙路剧场版 | 2CD |
| 橙路 TV 版 | 24CD |
| 橙路一想回到那一天 | 1CD |
| 大运动会 | 6CD |
| 暗黑破坏神 | 3CD |
| 天空之城 | 2CD |
| 怪医秦博士 | 3CD |
| 怪医秦博士黑暗医生 | 1CD |
| DNA2 | 5CD |
| 97 拳皇攻略 | 2CD |
| 钢铁天使 | 5CD |
| 97 城市猎人天才犯罪教授 | 2CD |
| 城市猎人－爱与宿命连发枪 | 2CD |
| 城市猎人一百万美金阴谋 | 1CD |
| 城市猎人－海滩城市之战 | 2CD |
| 城市猎人－便衣女刑警 | 2CD |
| 99 城市猎人 | 2CD |
| 樱花大战 | 2CD |
| 碧奇魂 | 1CD |
| 碧奇魂 2－兰色种子 | 13CD |
| 万能文化猫娘 | 6CD |
| 幽游白书剧场版 | 2CD |
| 幽游白书 TV 版 | 38CD |
| 电影少女 | 3CD |
| X 战记 | 2CD |
| 卒业 | 4CD |
| 卒业－圣罗 V | 1CD |
| 梦幻街少女 | 2CD |
| 风魔小次郎 | 3CD |

| 名称 | 数量 |
|---|---|
| 真孔雀主 | |
| 孔雀王 2 | 3CD |
| 圣子剑 BOY | 12CD |
| 天地无用 TV 版 | 8CD |
| 天地无用剧场版 | 2CD |
| 新天地无用 TV | 9CD |
| 天地无用完结篇 | 2CD |
| 天地无用外传砂砂美 | 9CD |
| 超时空要塞－可有记起爱 | 2CD |
| 超时空要塞加强版 | 4CD |
| 超时空要塞 2 代 | 3CD |
| 超时空要塞 TV 版 | 12CD |
| 超时空－尼古斯军团 | 1CD |
| 超时空－吸血鬼子兵 | 1CD |
| 超时空要塞歌集 | 1CD |
| 超时空要塞 D7 | 4CD |
| 超时空国要塞 D7 电影版 | 1CD |
| 龙珠 Z 之冥界超激战 | 1CD |
| 龙珠 Z 银河最强战士 | 1CD |
| 龙猫 | 2CD |
| 幽游白书(电影版) | 1CD |
| 百变狸猫 | 2CD |
| 圣传之双城炎雷版 | 2CD |
| 我的爱神－女神事务 | 3CD |
| 我的爱神 Q 版(幸运女神) | 6CD |
| 风之谷 | 2CD |
| 3×3 只眼(一) | 4CD |
| 3×3 只眼－圣魔传说(二) | 3CD |
| 霸王大系之龙骑士战士 | 6CD |
| 魔法提琴手 | 1CD |
| 魔女宅急便 | 2CD |
| 魔剑美神 | 2CD |
| 魔剑美神秀逗魔道士 | 3CD |
| 新秀逗魔道士 | 9CD |
| 阿尔斯兰 | 4CD |
| 相聚一刻 | 32CD |
| 相聚一刻岛番外篇 | 1CD |
| 新世纪福音战士 TV 版 | 13CD |
| 新世纪剧场版 | 2CD |
| 新世纪完结篇 | 2CD |
| 超魔神英雄传 | 4CD |
| 浪客剑心特别版 | 1CD |
| 浪客剑心 TV 版 | 26CD |
| 浪客剑心剧场版－天空镇魂歌 | 2CD |
| 浪客剑心追忆版 | 4CD |
| 罗得岛战记 | 6CD |
| 新罗德岛战记 | 9CD |
| 宫崎峻歌集 MTV 精选 | 1CD |
| 攻壳机动队 | 2CD |
| 攻壳机动队 M66 | 1CD |
| 绀碧之舰队 | 2CD |
| 少女革命 | 13CD |
| 天空战记 | 3CD |
| 北斗之拳(剧场版) | 2CD |
| 强殖装甲 | 3CD |
| 口袋怪物(宠物小精灵) | 15CD |
| 宠物小精灵剧场版 | 2CD |
| 宠物小精灵－爆诞 | 2CD |

| 名称 | 数量 |
|---|---|
| 铁拳(故事片) | 2CD |
| 铁拳 2 | 2CD |
| 王立宇宙军 | 2CD |
| 银河英雄传说剧场版 | 2CD |
| 银河英雄传说 TV 版 | 55CD |
| 银英外传－星之海洋 | 1CD |
| 银英外传－污名 | 2CD |
| 银英－朝之歌,夜之梦 | 2CD |
| 银英外传－白银之谷 | 2CD |
| 银英外传－黄金之翼 | 1CD |
| 银英外传－英雄传说 | 2CD |
| 银英传－战国群雄 TV 版 | 18CD |
| 吸血姬美夕 | 2CD |
| 新吸血姬美夕 | 12CD |
| 统梦 | 1CD |
| 侍魂－破天降魔之章 | 1CD |
| 侍魂 2 | 2CD |
| 下级生 | 2CD |
| 同级生 2 | 5CD |
| 同级生 2 续 | 2CD |
| 樱通信 | 6CD |
| 猫眼 | 4CD |
| 宇宙骑士 1 | 16CD |
| 宇宙骑士 | 3CD |
| 真女神转生 | 2CD |
| 转校生 | 2CD |
| 幽灵公主 | 2CD |
| 圣斗士－真红少年 | 2CD |
| 圣斗士－最终战士 | 1CD |
| 圣斗士－黄金苹果 | 1CD |
| 圣斗士－海皇篇 | 5CD |
| 圣斗士 TV 版 | 25CD |
| 圣斗士－BTX | 9CD |
| 圣斗士－北欧篇 | 9CD |
| 圣斗士－神与神之激战 | 1CD |
| 心跳回忆 MTV | 1CD |
| 金田一少年事件 TV 版 | 13CD |
| 金田一少年剧场版 | 2CD |
| 岁月童话(回忆的点滴) | 2CD |
| 卡通主题歌 MTV 精选 | 1CD |
| 日本卡通主题歌选 2 | 1CD |
| 日本卡通主题歌选 3 | 1CD |
| 生化危机 2 攻略 | 1CD |
| 魔鬼天使战警 | 3CD |
| 少女革命 | 2CD |
| 新樱花大战 1～3 集 | 3CD |
| 恋爱人生 | 2CD |
| 女神候补生 | 6CD |
| 魔法少女诞生 | 2CD |
| 学园侦探团 | 16CD |
| 爆笑吸血鬼 | 3CD |
| 愿望之翼 | 3CD |
| 听到涛声 | 1CD |
| 太空 8 代 CG 动画 | 1CD |
| 青之六号 | 4CD |
| 五星物语 | 1CD |
| 樱花之花组 | 2CD |
| 鬼神童子 ZENK1 | 2CD |

| 名称 | 数量 |
|---|---|
| 萤火虫之墓 | 2CD |
| 精灵使 | 1CD |
| 杀人课(烈焰) | 2CD |
| 彼男彼女的故事 | 13CD |
| 世界末日 | 2CD |
| 饿煞罗鬼 | 3CD |
| 特搜机动队 | 3CD |
| 冒险少女娜汀亚 | 2CD |
| GS 美神－极乐大决战 | 1CD |
| GS 美神 TV 版 | 15CD |
| 真三一万能侠 | 7CD |
| 魔术士(奥梵) | 9CD |
| 力古斯 5 托宇宙战记 | 6CD |
| VISITOR(访问者)3 维 | 3CD |
| EAT－MAN(食人、铁男) | 6CD |
| 海贼王 | 1CD |
| 魔装机神 | 7CD |
| 宇宙海贼之莱茵黄金 | 3CD |
| 光明战士－阿基拉 | 2CD |
| 重战机 | 2CD |
| 街霸 2 代 | 2CD |
| 街霸 V | 2CD |
| 街霸 TV 版 | 14CD |
| 棒球英豪－大学物语 | 2CD |
| 圣水奇缘 | 2CD |
| 绝爱 | 1CD |
| 东京巴比伦 | 1CD |
| 光明战士－阿基拉 | 2CD |
| 重战机 | 2CD |
| 街霸 2 代 | 2CD |
| 街霸 V | 2CD |
| 街霸 TV 版 | 14CD |
| 棒球英豪－大学物语 | 2CD |
| 圣水奇缘 | 2CD |
| 绝爱 | 1CD |
| 东京巴比伦 | 1CD |
| 走向心灵(TO HEART) | 1CD |
| ＊快杰蒸气探团 | 1CD |
| 银河少女警察 | 1CD |
| 铃声 LAIN | 5CD |
| 新世纪龙之子登场 | 6CD |
| 地狱先生之神屑 | 1CD |
| 地狱先生恐怖新学期 | 1CD |
| 地狱老师 TV 版 | 14CD |
| 柯南－连续两大杀人事件 | 2CD |
| 柯南－引爆摩天大楼 | 2CD |
| 柯南－黑暗组织的女子 | 2CD |
| 柯南－14 番目之标的 | 2CD |
| 柯南 TV 版 | 14CD |
| 柯南－世纪末的魔术士 | 2CD |
| 柯南－青山刚黑短篇集 | 1CD |
| 星界之纹晕 | 4CD |
| 爆焱剧场版 | 2CD |
| 琥珀之追击剧场版 | 1CD |
| 风之名仪 | 2CD |
| 勇者斗恶龙 | 10CD |
| 天域奇兵 | 2CD |
| 樱花大战 TV 版 | 5CD |

| 名称 | 数量 |
|---|---|
| 麻未之部屋 | 2CD |
| 机动战舰 | 13CD |
| 机动战舰剧场版 | 2CD |
| 心跳的回忆动画版 | 2CD |
| 影技 | 2CD |
| 火魁子传 | 6CD |
| GTO 动画版 | 12CD |
| 恋爱候补生 | 2CD |
| 剑风传奇－格印战士 | 13CD |
| 水晶国传说 | 18CD |
| 水晶国传说 OVA | 2CD |
| 学校的幽灵 | 6CD |
| 青空少女队 | 2CD |
| 烈火之炎 | 14CD |
| 青涩宝贝 | 2CD |
| 枪神 | 13CD |
| 八云立 | 1CD |
| 伤追人 | 5CD |
| 梦幻骑士－龙之宝玉 | 3CD |
| 魔法阵都市 TV 版 | 11CD |
| 光之机 | 2CD |
| 课本没教的事 | 2CD |
| 恶魔战士 | 4CD |
| 飞越巅峰 | 2CD |
| 眼镜蛇(哥布拉) | 2CD |
| 七都市物语 | 2CD |
| 逮捕令 | 4CD |
| 逮捕令剧场版 | 2CD |
| 阳光普照 | 2CD |
| 兽兵卫忍风帖 | 2CD |
| 美少女杀手 | 2CD |
| 六神合体 | 2CD |
| 巴别一世－死神大决战 | 4CD |
| 地狱侦探团(白色猎人) | 2CD |
| 人鱼之伤 | 2CD |
| 焱之记忆 | 2CD |
| 午夜凶铃 | 2CD |
| 恶男杰特 | 2CD |
| 星方天使 | 6CD |
| 能量宝石 | 3CD |
| 神秘的世界 | 2CD |
| 钢铁新世纪 | 4CD |
| 女恶魔人 | 3CD |
| 新吹波罗焦 | 2CD |
| 飞龙战士 | 1CD |
| 守护月天 | 11CD |
| 艾狄龙 | 2CD |
| 史巴特 1－2－3 | 2CD |
| 高智能方程式 | 14CD |
| BATTLE MAMIN | 1CD |
| 最游记 | 2CD |
| 灵魂力量 | 1CD |
| 超神姬 | 1CD |
| 迷宫物语 | 1CD |
| 宙夜省目 | 1CD |
| 课长王子 | 1CD |
| 99 拳皇 | 1CD |
| 魔影紫光 | 1CD |

| 名称 | 数量 |
|---|---|
| 妖精战士 | 3CD |
| 地裂 | 1CD |
| 机器人保卫战 | 2CD |
| 库洛魔法使 | 12CD |
| 库洛魔法使剧场版 | 1CD |
| 生化危机 3 恐龙危机 CG 选 | 1CD |
| 宝贝猎人 | 3CD |
| 秘警探险 | 4CD |
| 花样男子 | 1CD |
| 流星花园 | 18CD |
| 老人与 Z | 2CD |
| 机动警察诞生剧场版 | 2CD |
| 我是大哥大 | 6CD |
| 网络战士 | 4CD |
| 神秘机械女神 | 1CD |
| 足球小将 | 5CD |
| 沙罗曼蛇 | 1CD |
| 装甲骑兵 | 1CD |
| 刻之大地 | 3CD |
| 魔法使的世纪剧场版－万有引力 | 2CD |
| 闪电霹雳车 | 4CD |
| 梦中相会 | 2CD |
| 海底奶娃－踏华 | 1CD |
| 通灵公主 | 6CD |
| 患者美少女－合体机械人 | 2CD |
| 恐怖诡异 | 2CD |
| 勇者王 | 17CD |
| 武神传说 | 2CD |
| 众神之人骨 | 2CD |
| 电脑刑事档案 | 2CD |
| 意乱情迷 | 2CD |
| 神剑传 | 2CD |
| 网中之鱼 | 2CD |
| 龙骑士 | 2CD |
| 亚里安 | 2CD |
| 时空转移 | 6CD |
| 变色龙 | 3CD |
| 乱马 1/2 | 2CD |
| 快乐的方程式 | 1CD |
| 天空之艾斯嘉科尼 | 13CD |
| 寒前线 | 1CD |
| 刀魂 | 2CD |
| 车神传说 | 2CD |
| 战国魔神 | 13CD |
| 圣露火纳斯女学院 | 2CD |
| 异灵元世界 | 6CD |
| 透亚魔道士 | 2CD |
| 猎人 | 3CD |
| 消防员的故事 | 1CD |
| 钓鱼武状元 | 9CD |
| 天使禁猎区 | 1CD |
| 奥美帝 | 2CD |
| A 计划 | 1CD |
| 街霸 OVA | 2CD |

## 日本卡通电玩音乐 CD 大集合(注:1 个编号是 1 张,10 元/张)

黄金动画系列:

GGG－001 超时空要塞 7－实况演唱会
GGG－002 超时空要塞 7 ACOUSTIC FIRE
GGG－003 攻壳机动队
GGG－004 DRAGON BALL 七龙珠最强之道
GGG－005 日本卡通主题歌集
GGG－006－008 银河英雄传第三期(3CD)
GGG－009－010 DRAGON BALL Z 七龙珠(2CD)
GGG－011 天空战记原声带 VOL.1
GGG－012 新世纪福音战士特别纪念版
GGG－013 新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集
GGG－014 魔法骑士歌唱精选集
GGG－015 逮捕令 TV 版原声
GGG－016 机动战舰原声集
GGG－017 神秘之世界音乐篇 1
GGG－018 神秘之世界交响组曲
GGG－019 天空战记原声带 VOL.2
GGG－020 天空战记原声带 VOL.3
GGG－021 神秘之世界交响组
GGG－022 97 卡通主题歌精选集 VOL1
GGG－023 97 城市猎人主题歌集
GGG－024 金田一少年之事件簿原声集
GGG－025 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 3
GGG－026 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 4
GGG－027 神秘之世界 2
GGG－028 新世纪福音战士剧场版 DEATH 篇
GGG－029 梦幻游戏歌唱总动员
GGG－030 97 卡通主题歌精选 2
GGG－031 97 卡通主题歌精选集 VOL.1
GGG－032 新天地无用音乐篇 VOL.1
GGG－033 天地无用剧场版
GGG－034 神剑闯江湖原声合集
GGG－035 神剑闯江湖未收录集
GGG－036 魔法公主电影原声集
GGG－037 97 女神事务所－单曲精选
GGG－038 97 卡通主题歌精选
GGG－039 电影少女－原声集
GGG－040 电影少女－印象集
GGG－041 美少女战士 R
GGG－042 美少女战士 S－音乐精选
GGG－043 新世纪 EVA 剧场版－真心对你
GGG－044 新天地无用－音乐篇 2
GGG－045 名侦探柯南－主题歌集
GGG－046 梦幻游戏第二部 VOL.1
GGG－047 梦幻游戏第二部 VOL.2
GGG－048 新世纪 EVA－RERAIN
GGG－050 闪电霹雳车 SAGA /精选集
GGG－051 中魔法骑士 OVA 原声集
GGG－052－053 新世纪 EVA－交响乐
GGG－054 超时空要塞 7 /OVA 原声集
GGG－055 超时空要塞 7 98 单曲精选
GGG－056 超时空要塞 7 /EN3LISH
GGG－057 机械女神主题歌集
GGG－058 神剑闯江湖原声合集 4
GGG－059－060 非常偶像 KEY /主题歌集
GGG－061 吸血姬美夕 TV 版主题歌
GGG－062 下级生 /MELODY
GGG－063 梦幻游戏第二部音盘体系统 3
GGG－064 神剑闯江湖 /主题歌大集合
GGG－065 偶像防卫队 /歌唱大集合
GGG－066 98 日本卡通票选排行榜 VOL.1
GGG－067－070 女神事务所卡拉 OK 大全集(2CD)
GGG－071 沉默之舰队原声集
GGG－072 名侦探柯南主题歌集 2
GGG－073 天空战记
GGG－074 魔法骑士 /OVA VOL.1
GGG－075 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 1
GGG－076 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 2
GGG－077 幽游白书歌唱大集合
GGG－078 宫崎峻作品精华集 VOL.1
GGG－079 宫崎峻作品精华集 VOL.2
GGG－080 北斗神拳主题歌集
GGG－081 新机动战记 /OVA 主题歌集
GGG－082 机械女神主题歌集 VOL.2
GGG－083 神剑闯江湖维新志士镇魂歌
GGG－084 魔法少女歌唱大集合
GGG－085 宫崎峻作品精华集 VOL.3
GGG－087 MAZE＊爆热时空剧场
GGG－088 梦幻游戏第二部音般体系 4
GGG－089 98 年票选排行榜 VOL.2
GGG－090 少女革命 /绝对进化革命前夜
GGG－093 罗德岛战记 TV 版英雄骑士
GGG－094 魔法阵都市 TV 版主题歌集
GGG－095 魔法公主交响组曲
GGG－096 魔法英雄传单曲精选集
GGG－097 神剑闯江湖 /歌唱集 VOL.2
GGG－098 梦幻游戏 /OVL 歌唱精选集
GGG－099 女神事务所
GGG－100 宝宝日记主题歌集
GGG－142 2000 日本卡通票选排行榜 1
GGG－143 名侦探柯南单曲大集合
GGG－144 彼男彼女的故事
GGG－147 2000 日本卡通票选排行榜 2

**黄金卡通系列:**

GA－001 灌蓝高手 TV 版歌曲大全集
GA－002 灌蓝高手 95 电影版
GA－003 女神事务所歌唱大全集
GA－004 福星小子 TV 版大全集
GA－005 福星小子剧场版大全集
GA－006 相聚一刻 TV 版主题歌大全集
GA－009 蜡笔小新精选集 2
GA－010 相聚一刻剧场版大全集
GA－012 超时空要塞加强版原声带 2
GA－013 幽游白书 SUPER COVERS
GA－014 美少女战士精选集 1
GA－015 美少女战士精选集 2
GA－016 乱马 1 /2 精选合集 VOL.1
GA－017 乱马 1 /2 精选合集 VOL.2
GA－017 GA－018 魔法骑士 SONG BOOK
GA－019 魔法骑士主题歌集
GA－020 闪电霹雳车主题歌集
GA－021 闪电霹雳车歌唱精选集 1
GA－022 闪电霹雳车歌唱精选集 2
GA－023 闪电霹雳车 TV 版主题歌集
GA－024 闪电霹雳车 TV 版 BGM 集
GA－025 城市小飞女
GA－027 日本畅销卡通主题歌大全集 2
GA－028 天空战记主题歌精选集
GA－029 古灵精怪(橙路)主题歌集
GA－030 古灵精怪(橙路)单曲精选集
GA－031 乱马 1 /2DOCD 精选合集
GA－032 乱马 1 /2 音乐的铁人
GA－033 幽游白书 SUPER COVERS
GA－034 魔法骑士原声精选合集
GA－035 逮捕令原声精选合集
GA－036 SECOND IRE
GA－037 超时空加强版 FOR FANS ONLY
GA－038 不思议游戏单曲精选集
GA－039 城市猎人精选合集
GA－042 城市猎人特别版电影原声带
GA－043 古灵精怪(橙路)原声带
GA－044 攻壳机动队电影原声带
GA－045 魔法骑士 SANGBOOK2
GA－046 圣斗士星矢精选合集
GA－047 银河英雄传说精选合集
GA－048 罗德岛战记精选合集
GA－049 新吸血美姬精选合集
GA－051 樱桃小丸子原声精选
GA－052 久石让作品精选合集
GA－053 电视卡通主题歌总动员 1
GA－054 电视卡通主题歌总动员 2
GA－055 七龙珠 Z 18 1 /2 特别篇
GA－056 圣斗士星矢 1996 歌唱精选集
GA－057 新机动战记 W VOL.3
GA－058 泡泡糖危机精选合集
GA－059 灌蓝高手主题歌插曲总动员
GA－060 不可思议游戏－青龙逆袭篇
GA－061 美少女战士主题歌精选集
GA－062 新机动战记 VOL.1
GA－063 新机动战记 VOL.2
GA－064 新世纪 EVA VOL.1
GA－065 新世纪 EVA VOL.2
GA－066 天地无用剧场版 IN LOVE
GA－067 超时空 TV 版主题歌插曲总集
GA－068 96 年日本卡通主题歌总集 1
GA－070 新机动战记 W VOL.4
GA－071 新 VA VOL.3
GA－072 96 日本卡通主题歌曲总动员 2
GA－073 96 日本卡通主题歌总集 1
GA－074 电视卡通主题歌精华总动员 3
GA－075 神剑闯江湖原声合集 1
GA－076 神剑闯港湖歌唱集
GA－078 鬼神童子 ZENKL 歌唱精选集 2
GA－079 闪电霹雳车 SAGA 原声合集
GA－080 三国志－英雄的黎明原声合集
GA－081 三国志－长江的燃烧原声合集
GA－082 96 年日本卡通主题歌总动员 4
GA－083 天地无用 IN LIVW96 巡回演出
GA－084 X 原声合集
GA－085 96 主题歌票选排行榜
GA－086 秀逗魔道士主题歌精选 1
GA－087 秀逗魔道士主题歌精选 2
GA－088 新古灵精怪(橙路)映像纪念集
GA－089 美少女战士主题歌精华集
GA－090 机动战士 MS08 小队
GA－092 闪电霹雳车 SAGA 原声合集 2
GA－093－094 闪电霹雳车主题歌选 2CD
GA－095 天地无用鬼之圣诞节之夜
GA－096 美少女战士圣诞节
GA－097 幽游白书交响乐曲精选集 2
GA－098 神剑闯江湖原声合集 2
GA－099 新古灵精怪(橙路)主题歌集

**电玩天地系列:**

A&G－001 樱花大战
A&G－002 侍魂 4 天草降临
A&G－003－005 纯爱手札电玩精选 2
A&G－006 纯爱手札歌曲精华篇 3
A&G－007－010 太空战士 7 代(4 片套装)
A&G－011 新级机器人大战
A&G－012 纯爱手札－藤崎诗织
A&G－013 纯爱手札－原声集 4
A&G－014－015 樱大战蒸气蓄音馆
A&G－016 纯爱手札 MIDI 音乐集 1
A&G－017 纯爱手札 MIDI 音乐集 2
A&G－018－019 纯爱手札歌曲精华 4
A&G－020－021 97 格斗天王
A&G－022 电玩音乐精选合集
A&G－023 超级机器人大战
A&G－024 樱花大战之实况录音盘
A&G－025 超 级机器人大战 F 原声集
A&G－026－027 太空战士外传
A&G－028－030 复活邪神外传
A&G－031 太空战士 7－重赛版
A&G－032 青涩之恋夏季实况演唱会
A&G－033－034 异域神兵原声集
A&G－035 攻壳机动队 PS 版原声集
A&G－036 侍魂 /NERGERO 64 原声集
A&G－037 樱花大战 2 歌谣全集
A&G－038－039 寄生虫都市原声集
A&G－040 双界仪原声集
A&G－041 超极机器人大战 完结篇
A&G－042－043 樱花大战蒸气蓄音馆
A&G－044－045 超 级机器人大战歌集

**电玩音乐系列:**

GAME－001 勇者斗恶龙 1
GAME－002 勇者斗恶龙 2
GAME－003 太空战士 1.2
GAME－007 太空战士 5
GAME－008－009 太空战士 6(1－2DISC)
GAME－011 太空战士 6 完结篇
GAME－025－026 勇者斗恶龙 V 交响曲
GAME－108－110 圣剑传说 3
GAME－139－140 勇者斗恶龙 6
GAME－143 伊苏 V
GAME－147 纯爱手札 3
GAME－149－150 纯爱手札歌曲精华 2
GAME－153－154 纯爱手札 /电玩精选
GAME－182－183 99 格斗天王原声集
GM－108－111 太空战士八
GM－132 藤崎诗织－风之扉
GAME－144 超级机器人魂歌唱精选集

**日本动画卡通系列:**

SM－036 橙路 LOVING HEART
SM－037 橙路 SINGING HEART
SM－056 橙路 SOUND COLOR3
SM－202 宫崎峻作品精华集
SM－214 罗德岛战记 /吟游诗人记忆
SM－215 超时空要塞
SM－219 宫崎峻的卡通世界
SM－270 太空战士
SM－275－277 超时空 THE COMPLETE
SM－320 幽游白书交响乐曲选
SM－348 诱惑 OVA 主题歌集
SM－350 DNA2
SM－358 逮捕
SM－361 不思议游戏原声带
SM－368 心跳回忆
SM－375－376 95 最新主题歌集
SM－379 妖子 2
SM－381 超时空要塞 VOL.1
SM－382 三只眼－圣魔传说
SM－383 GS 美神原声带
SM－390 超时空要塞 VOL.2
SM－391 超时空要塞 VOL.3
SM－396 快打旋风 TV 版主题歌集
SM－397 灌篮高手 93－96 年主题歌集
SM－398 幽游白书
SM－399 机动战士 V

**声优系列:**

SB－022 声优歌唱大集合
SB－026 高桥洋子新世纪 EVA 礼赞篇
SS－001－005 圣斗士星矢(5CD)
KMA－012 超时空要塞精选
KMA－094 机动战士主题歌集
KMA－140 浪客剑心
JZ－087 古灵精怪(橙路)精选精选
JZ－088 新机动战记精选
JZ－89 幽灵公主(魔法公主)
JZ－090 心跳的回忆精选
JZ－091 幽游白书精选
JZ－092 99 年最新卡通主题歌精选 3
JZ－093 99 最新卡通主题歌精选 2
QSW－1001 生化危机 2 原声集

**长荣公司产品:**

**一番卡通系列:**

61 机动战士钢弹第 OBMS 小队 I
124 机动武斗传(G－GUNDAM FIGHT ROUNDS)
AB－1049 机动战士钢弹 /单曲史上超级精选
AB－992 相聚一刻主题歌精选集
AB－1063 纯爱手札 OVA 原声集

**朝阳公司产品:**

TCD－68－69 机动战士精选集 1＋2
GM－002 纯爱手札 /钢琴选集
GM－146 火魅子传精选
GM－201 太空战士 1－2 /原声全集
KMA－132 电视卡通主题歌 /精选集 T
A&G－133 纯爱手札 2 歌唱总动员
A&G－108 电玩音乐 /大集合 VOL3
S－008 柯南主题典精选
GGG－浪客剑心 /追忆篇
GM－003 纯爱手札 /超越彩虹
GM－144 超级机动战舰 /歌曲精选
GM－202 太空战士 3 /悠悠风之传说
A&G－054 樱花大战 /帝国歌剧团

# 沈阳 小陆游戏机专营店

批发、零售、邮购、专修
（家用游戏机批发中心）

**特别推荐：**新款日本原装 NEC15 寸超平多功能彩色显示器。自带扬声器。配有 AV、S、RGB、及电脑多组输入端子。使用本店专供的 RGB 三原色输入线，可在此彩显上体验到 DC、PS、SS 等次世代主机的高质量清晰图像。效果明显高于其它任何显示手段。是次世代玩友的最佳拍档。

●专用 RGB 线 45/条 ●售价:650/台●可看电视节目、带遥控器 780/台(邮购玩友需告知最近的火车站及联络电话木箱包装及运费 80 元/台)

PSⅡ(主机 + 原柄 + 记忆卡 + 直读) 4100 元 D 版碟数十种山脊 5、魔戒、铁拳 TT、打鼓、台球、街霸 3、麻雀、生或死、跳舞、GT2000、高空滑雪、摄影、复活神话、A6 列车、真人摔跤、IQ、10 元/张 PSⅡ/PS 双用打鼓机 360 元/台 邮费 50 元

DC 主机 + 原柄 售 1850 元 DC D 版碟：引导碟、生与死 2、神机世界、刀魂、漫画英雄 VS 卡普空、F1 赛车、能量宝石、时空游人、血剑狂魔、烙印战士、神机世界 2、冰球、大战略、VR 足球 2000、死亡之屋 2、武士复仇、森巴舞、卡通赛车、维罗尼卡 2CD、莎木 3CD、索尼克、JOJO 奇妙冒险、东京巴士、疯狂 TAXI、电脑战机、99 格斗王、高尔夫球、玩具奇兵、火箭小子、GT 赛车、飞行表演 售 10 元/张 邮费 15 元

## 以下均为土星金碟详细目录 售价 8 元/张 邮费 15 元

1 恶神传
2 饿狼传说 3
3 饿狼传说 4
4 饿狼传说 5
5 WWF 真人摔角
6 少年街霸 2
7 少年街霸 3
8 斩红郎无双剑
9 天草降临
10 神风拳
11 恶魔战士 2
12 恶魔战士 3
13 X 超人 VS 街霸
14 漫画英雄 VS 街霸
15 生与死
16 东京蕃外地
17 风云再起
18 火热火热 7
19 VR 战士 1
20 VR 战士 2
21 Q 版 VR 战士
22 VR 战士 VS 格斗之蛇
23 96 拳王
24 97 拳王
25 豪血寺一族 3
26 口袋战士
27 全日本职业摔角
28 真人快打合集
29 斗神传
30 龙珠 Z 真武斗传
31 龙珠 Z 伟大传说
32 罗媚斗
33 斗士历史
34 格斗家传说 5
36 美少女格斗
37 战斧格斗
38 X 超人
39 漫画英雄
40 世界英雄
41 真人街霸
42 格斗之蛇
43 天空对战
44 斗龙传说
45 机械格斗
46 VG 女子格斗
47 少年街霸
48 家族格斗
49 真人快打 4
50 武术家族
51 御意见无用过关
52 水獭天冒险
53 花小路大作战
54 血工厂
55 梦精灵冬季限定版
56 太郎丸
57 电梯大盗
58 不良少年
59 世嘉三合一
60 新忍传
61 热血亲子
62 救火奇兵
63 索尼克全集
64 守护英雄
65 龙与地下城 2CD
66 洛克人 X4
67 节奏小子
68 吞食天地 2
69 刑事快打 2
70 爆笑三人组
71 越南战役
72 炸弹人
73 立体炸弹人
74 一切从历史开始
75 钟表骑士
76 蜡笔小新
77 魂斗罗
78 辉水晶传说
79 重装机兵
80 骨头先生
81 忍者万丸
82 破坏城市
83 侏罗马公园
84 蚂蚁大战争
85 海底大战争
86 米老鼠与唐老鸭
87 杰克龙 3
88 鬼斩忍法帖
89 乌鸦
90 3D 索尼克
91 泡泡龙 3
92 玩具兔子
93 昆虫行动
94 小双侠
95 地狱神拳
96 3D 警察捉小偷
97 魔界村合集
98 炸弹乐
99 双打坦克大战射击
100 武装雄师 2
101 VR 特警 1
102 VR 特警 2
103 死亡之屋
104 武装雄师 1
105 战区 51
106 妖霸天下
107 最高力量
108 西部枪战
109 坦克风暴
110 棉花小魔女 1
111 棉花小魔女 2
112 紫炎龙
113 性感沙罗曼蛇
114 雷电风暴
115 华丽击落王
116 武装飞鸟
117 逆鳞弹
118 空牙外传
119 空牙 2001
120 疾风魔法大作战
121 飞龙 1
122 飞龙 2
123 首领蜂
124 怒首领蜂
125 高达射击
126 毁灭战机
127 1945(1)
128 1945(2)
129 龙王战机
130 变形战机
131 暴力战机
132 幻影战机
133 异形
134 超时空要塞
135 特功战机
136 冲破火网
137 雷鸟 V
138 闪电战机
139 银鹰战机
140 魔法神剑
141 四国战机
142 超兄责
143 机动战士高达飞向宇宙
144 银河战机
145 空战
146 外太空战机
147 外太空占机外传
148 座舱高达制裁者
149 G 点射击
150 苍穹红莲队
151 攻击苏联
152 机械战士
153 AMOK RPG SLC
154 精灵王纪传
155 公主王冠
156 武士道烈传
157 高达 G 世纪
158 机动战士 Z
159 王国浪漫传说
160 正义之文章
161 超级机械人大战 F
162 超级机械大战下完结篇
163 龙之力量 1
164 龙之力量 2
165 卡片召唤师
166 王都巨神
167 狙击的神子
168 冰壁邪神宫
169 仙剑奇侠传
170 龙的五千年
171 魔剑美神 1
172 魔剑美神 2
173 格兰帝亚
174 格兰帝亚图书馆
175 异域巴洛克
176 银河公主传说 1
177 银河公主传说 3
178 吉连野望
179 吉连野望攻略书
180 关外魔境第四默示录
181 王国传说
182 炼金术士
183 银河之星 1
184 银河之星合集
185 银河之星 2
186 梦幻模拟战 1 + 2
187 梦幻模拟战 3
188 梦幻模拟战 4
189 梦幻模拟战 5
190 洛克人大冒险
191 足球 RPG
192 三国英杰传
193 恶魔全书
194 亚鲁巴外传
195 白发魔女
196 英雄传说 1 + 2
197 七风岛物语
198 光明圣柜
199 千年帝国之兴亡
200 黑之断章
201 真女神转生
202 女神转生之轮舞曲
203 提督之决断 2
204 提督之决断 3
205 毛利元就
206 无人岛物语
207 魔法骑士
208 黑暗救世主
209 最强兵团
210 时之道镖
211 太阁立志传
212 恶魔召唤师
213 EVE 夜行侦探
214 EVA 钢铁女友
215 绿野仙踪
216 大战略
217 黑暗追踪者
218 神魔争霸
219 樱大战 1
220 樱大战 2
221 樱通信
222 三国志 4
223 三国志 5
224 旺尔达之心一未落古代文明
225 大航海 2
226 大航海外传
227 露娜魔法学院
228 模拟城市 2000
229 少年军团
230 机动战舰
231 水浒传 108 星
232 孔明传
233 飞行大享
234 交通大享
235 青海来的少女
236 心跳回忆—彩之恋歌
237 井上凉子
238 新海底军舰
239 病毒
240 猎人 2
241 毕业旅行
242 毕业
243 摇动的心
244 放课后恋爱
245 十八美少女 1、2、3
246 警察故事
247 三个维京人
248 魔岛俱乐部
249 商成棒球
250 悠久幻想曲
251 新同居时代
252 诞生 S
253 美少女梦工厂
254 真说梦见馆
255 初恋
256 游戏青春
257 喜欢
258 烈岛震撼
259 人神大战
260 魔法女巫 2
261 百物语
262 怪物农场
263 太平洋之风
264 魔导物语
265 数码暴龙
266 夜之真实
267 野野村医院
268 恋爱魔法学园
269 兽精三世
270 英雄志愿
271 电脑工厂
272 剑上的微笑
273 无人岛物语
274 虹色青春
275 女子学堂
276 禁忌的欲望
277 恸哭
278 愿与你相逢
279 愉快的仲夏夜
280 桃太郎道中记
281 远方传说
282 模拟动物园
283 失去记忆的少女
284 心跳回忆 2
285 黑色的细胞
286 信长野望一天翔记
287 公主传说
288 美少女特勤组
289 她的名字
290 同级生 1
291 同级生 2
292 下级生
293 警察传说
294 伊苏全集
295 青涩宝贝
296 恋爱开始
297 房事战争
298 命令与争服
299 炸弹人战争
300 命令与争服
301 魔兽争霸
302 主题公园
303 惑星强袭
304 福音战士
305 放课后恋爱俱乐部
306 设法退还的爱
307 恋爱魔法学园
308 鲁帮三世
309 宇宙探险
310 猎人 1
311 月花雾幻谭
312 政界立志传
313 新海底战舰
314 斩魔超奥义
315 恶魔大富翁
316 龙的五千年
317 银河英雄传说
318 打比赛马
319 RPG 全集 AVG
320 生化危机
321 古墓丽影
322 深海恐惧
323 神秘岛
324 神秘岛 2
325 神秘医院
326 金田一少年事件薄
327 13 人侦探士
328 侦探物语
329 街霸
330 钟楼惊魂
331 时空游侠
332 樱花大战(蒸气篇)
333 天下制霸
334 电脑天使
335 机动战舰大和美女
336 美女狙击游戏
337 安室奈美惠
338 真崎麻衣写真集
339 犯罪写真
340 板木优子—恋之予惑
341 海滩麻雀
342 恋爱麻雀
343 麻雀学园祭
344 大牌岩
345 魔法宝石全集
346 美女拼图 1
347 美女拼图 2
348 VR 麻雀 2
349 妖艳电视麻雀
350 街霸方块
351 麻雀
352 皇帝游戏
353 拉斯维加斯赌城
354 美少女雀仁 2
355 美少女雀仕 4
356 麻雀道破厂
357 同级生麻雀
358 迷你裙女警
359 PV 麻雀
360 全国制服美少女 1
361 全国制服美少女 2
362 钓鱼 2
363 爆钓日本烈岛
364 夏色麻雀
365 麻雀 R
366 台球
367 花花公子 1
368 滕崎诗识
369 美女画线
370 ROX 方块
371 欢迎到咖啡屋 1
372 欢迎到咖啡屋 2
373 麻雀狂时代
374 美少女桌球
375 美女麻雀 2
376 实战麻雀
377 心跳回忆永运在你身边
378 桌球 2
379 恋爱故事
380 月下摇蓝曲
381 南岛大冒险
382 人造人间
383 魔法少女
384 机车警察
385 麻雀四姐妹
386 蜡笔女神体育
387 98 法国之路
388 世嘉 98 世界怀
389 FEFA98 足球
390 98 足球俱乐部
391 梦游美国
392 世嘉拉力
393 96NBA
394 97NBA
395 98NBA
396 十项全能
397 冬季奥运会
398 监球飞人
399 97 日本联赛
400 TT 电单车
401 飚车王
402 公路最速传说
403 FIFA97 足球
404 GT024
405 极品飞车
406 八人赛车
407 Q 版赛车
408 环游世界
409 武装赛车
410 F1 赛车
411 疯狂赛车
412 GOGO 足球
413 美女桌球
414 VR 排球
415 真人职业棒球
416 实况 Q 版棒球
417 女忍者捕猎贴
418 恋爱故事
419 月下摇蓝曲
420 南海大冒险
421 花花公子 2
422 美女赌场
423 麻雀狂时代
424 97 麻雀
425 花组方块
426 心跳麻雀
427 摄影俱乐部
428 太空 DL
429 三级麻雀
430 湾岸美女
431 魔法美少女
432 火凤凰
433 机车警察
434 圣诞节 3
435 索尼克 R(过关)
436 反射对战
437 春风战队
438 琉璃色之碧
439 卡通街霸
440 真实要求 451 美少女梦工厂 3
441 飞鸟格斗 120%(格斗)
442 空中霸王(模拟)
443 时空战机(射击)
444 蚯蚓战士(过关)
445 小飞侠(射击)
446 实况沙罗曼蛇(射击)
447 对战之星(射击)
448 梦精灵(过关)
449 天地无用(SLG)
450 对战方块(娱乐)
451 泡泡龙 1(过关)
452 花组通信(SLG)
453 樱花方块(娱乐)
454 游戏天国(RPG)
455 庆应游击队(过关)
456 兵蜂(射击)
457 座抢高达苍之继承者(射击)
458 警察捉小偷二合一(过关)
459 心跳回忆一起程之诗(SLG)
460 富贵骑士团 2(SRPG)
461 首映日 1(三级)
462 首映日 2
463 首映日 3
464 寂寞的心
465 巫术(RPG)
466 孤高英雄 4(战场狼过关)
467 七喜小子(过关)
468 摇滚乔尼(过关)
469 古惑狼(过关)
470 世加三四郎
471 雷曼(红头仔过关)
472 杜姆(射击)
473 黑色战机(射击)
474 荒野之网(飞机)
475 卡普空全集 1(击落王时代)
476 卡普空全集 2(击落王时代)
477 卡普空全集 3(击落王时代)
478 卡普空全集 4(击落王时代)
479 卡普空全集 5(击落王时代)
480 暴力足球 S
481 大头拳击
482 P6 麻雀
483 麻导俱乐部 2
484 冰球 96(体育)
485 鳄鱼仔历险记(过关)
486 剑与魔杖(RPG)
487 心跳回忆真人版(育成)
488 心跳回忆 2(育成)
489 快打旋风(复仇)(格斗)
490 VR 赛车(体育)
491 电车 GO(模拟)
492 平和总进击(SLG)
493 极品飞车 1(体育)
494 世嘉拉力大赛(体育)
495 初恋物语(SLG)
496 街霸合集(格斗)
497 飞龙 RPG(RPG)
498 异灵(AVG)
499 特搜机动队(射击)
500 破亡之舞(SLG)
501 宇宙梦幻
502 信长野望之将星录(SLG)
503 速攻生徒会(格斗)
504 维新之岚(SLG)
505 电脑战机(射击)
506 18 岁战机(射击)
507 美苏坦克大战(射击)
508 恶魔城(过关)
509 炎之射手(足球)
510 AMOK(射击)
511 桌球 3(娱乐)
512 D 之食卓(AVG)
513 战国传说(射击)
514 究极虎 2(射击)
515 科曼奇直升机(座舱)
516 虎胆龙威三部曲(过关)
517 黑暗神鹰直升机(座舱)
518 超新星格斗(格斗)
519 K—1 拳王
520 滑雪(体育)
521 邪神降临(RPG)
522 零式格斗(格斗)
523 组装飞机
524 毁灭者(过关)
525 新装便利店(SLG)
526 魔法少女(RPG)
527 龙少女(RPC)
528 美少女保龄球大赛(体育)
529 冒险话剧(RPG)
530 梦游美国巡回版(体育)
531 终极战役
532 世嘉育成足球 Z(SLG)
533 幻想水浒传
534 变形战机
535 蝙蝠侠与罗宾

邮购兼批零总部(汇款地址)：沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街八路口东 50 米)
收款人：陆红疆 邮编：110023 电话传真(邮购查询)：024－25850632
批发总部：五爱市场东区电器精品 745、746 档(金城宾馆斜对面)，南区购物城 126 档
电话传真(邮购免打)：024－24141448 手机(批发专线)：(0)13609892121

## 四周年纪念号 定价:7.90元

由“电子游戏与电脑游戏”编辑部推出的具有纪念性和收藏性的书籍，包括格斗王2000开发秘话、PS时代的影音设施、RPG的世界、最终幻想回顾、活跃于GAME中的GUN等精彩文章。




## 电子游戏广场19 定价:10.00元

收录了“最终幻想Ⅸ”小说式完全攻略、“PERSONA 2 罚”的简易流程攻略，以及热门TV GAME和街机GAME的详细介绍，同时还刊登了热门大作“最终幻想Ⅸ”的最新金手指密码。

## 最终幻想Ⅸ攻略单行本 定价:15.00元

本书是由本编辑部全力制作的攻略单行本，本书收集了游戏中大量精美画面，攻略制作简明易懂，是“最终幻想”的爱好者及攻略书刊收藏家必购之佳品。








鸣谢:北京网易公司




■统一刊号: ISSN1005-250X / CN46-1039/G3 ■定价:7.90元